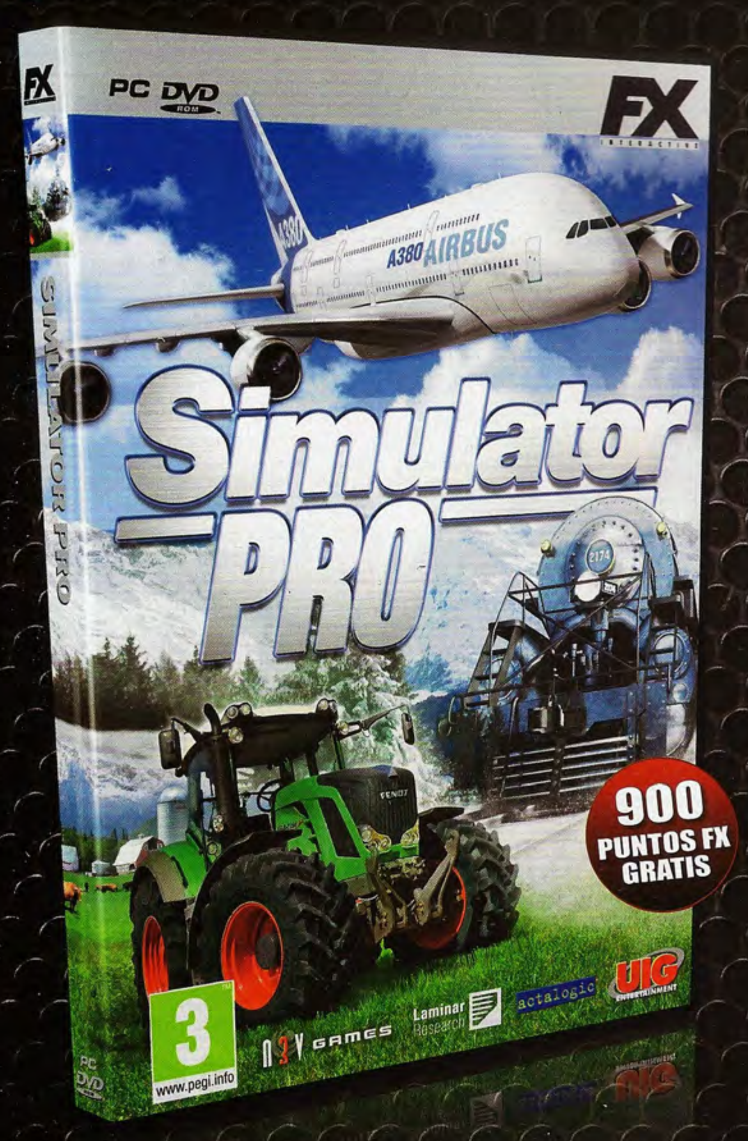

JUEGO PARA PC WINGS OF PREY ORO ¡GRATIS!
¡VIVE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL COMO PILOTO DE COMBATE!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 248 NOVIEMBRE 2015
POR SÓLO 3,99 €
Los torneos de la Madrid Games Week
eSports
¡LOS RESULTADOS, LOS CAMPEONES Y LOS JUEGOS!
AHÓRRATE 5€ EN ANNO 2205
REPORTAJE
MADRID GAMES WEEK
TODAS LAS CLAVES DE LA FERIA MADRILEÑA
ACTUALIDAD
Llegan las Steam Machines
DESCUBRE EL GRAN JDR FUTURISTA
FALLOUT 4
¡El apocalipsis ya está aquí!
ANTES QUE NADIE
FOR HONOR
¡LA REVOLUCIÓN EN LA ACCIÓN CUERPO A CUERPO!
PREVIEWS
STAR WARS BATTLEFRONT
STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
REVIEWS
MIGHT & MAGIC HEROES VII
WORLD OF WARSHIPS
GRAND AGES MEDIEVAL
PREVIEW
Assassin´s Creed Syndicate
¡LOS ASESINOS TOMAN LONDRES AL ASALTO!
Número 248
AÑO XXXI
P.V.P. CANARIAS 4,14€

DE LUJO CON TRIPLE DVD - POR SOLO 19,95€

Simulación

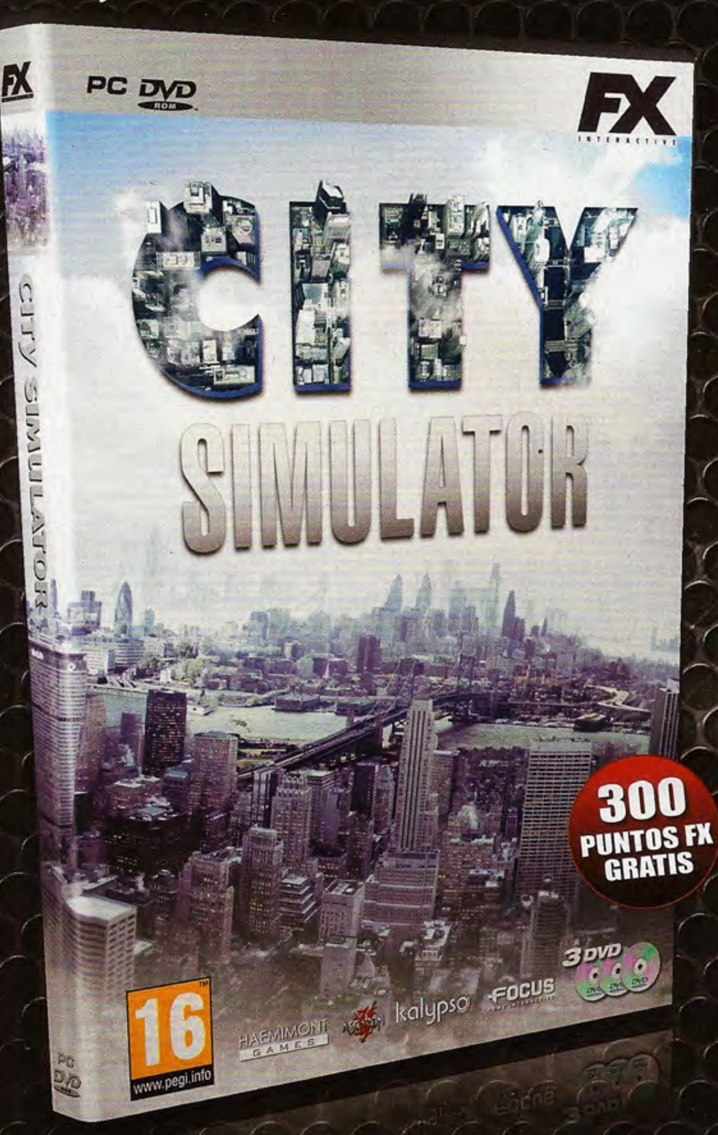


SIMULATOR PRO

Los mejores simuladores para todos los gustos



City Builder



CITY SIMULATOR

Construye ciudades de todos los tiempos

















VISIONES DEL FUTURO

El período en que entramos estos días, la recta final del año, es uno de los más agitados en el mercado del videojuego. Desde hace tiempo las grandes compañías han tomado este tiempo como "el momento" más importante de ventas para sus años fiscales. Algo que a muchos jugadores nos sigue pareciendo incomprensible, puesto que en poco más de un mes se juntan varios de los títulos más esperados cada año –y no a precios baratos– obligando al jugador a escoger un juego. No se trata de estrategias de los distribuidores locales, sino de las grandes compañías. Y la gran pregunta es, ¿por qué?

Los juegos no son verduras o frutas de temporada. Pueden salir todo el año. De hecho, muchos otros lo hacen, pero es habitual que ahora nos encontremos con los típicos «FIFA», «Call of Duty», «Assassin's Creed», «PES», etc. Más otros muchos que no tienen periodicidad anual, pero que también entran en la categoría de "triple A", como se los denomina en el argot: «StarCraft», «Fallout», «Battlefront», etc. Son ejemplos reales. La consecuencia es que, habitualmente, uno o dos de ellos se hinchan a vender y los demás se quedan a verlas venir. Los distribuidores se quejan. Las compañías se quejan. Los jugadores nos quejamos. Pero si lo siguen haciendo, será porque les funciona. ¿O no?

Afortunadamente, no todo el mercado se ciñe a una docena de sagas reunidas en un período tan limitado, porque de otro modo el panorama del resto del año sería similar al del escenario de «Fallout 4», un yermo asolado. Y, afortunadamente, también, gran parte de la culpa de este rebrote continuo de novedades la tiene la escena indie, cuyo semillero nacional es cada vez más importante, como se ha demostrado en la pasada Madrid Games Week. Gracias a ellos, las visiones del futuro de los jugadores de PC son cada vez más brillantes. De todo ello hay un poco en la revista de este mes. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Este mes llegan los primeros modelos de las esperadas Steam Machine. El director plantea sus dudas e inquietudes sobre las consecuencias de su aparición y su mercado real. **Pág. 16**



Santiago Tejedor
El redactor jefe de Micromanía nos pone al día sobre toda la actualidad en hardware y analiza las novedades más interesantes del mes, haciendo sus recomendaciones. **Pág. 68**



David Santos
Le hemos pedido al Director de Marketing de Badland que nos contara sus opiniones sobre el cada vez más relevante panorama indie, nacional y global, y su futuro para el mundo del PC. **Pág. 18**



Daniel Pastor
El productor y profesor del grado en Diseño de Productos Interactivos en U-tad nos habla de las claves en el diseño del control y la usabilidad en los juegos y otros productos interactivos. **Pág. 58**



Sammy
El capitán del equipo Spirit Gaming, ganador de la final de «Call of Duty» en Madrid Games Week, nos comenta las claves la victoria en el torneo. **Pág. 48**

SUMARIO

20 FALLOUT 4
Te contamos lo último sobre el JDR más esperado de fin de año, antes de su lanzamiento definitivo.



30 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
La nueva entrega de la aventura de los asesinos en la Historia está a punto de llegar. ¿Estás listo?



43 **ESPORTS**
Te contamos todo sobre las competiciones de SocialNAT en la pasada edición de Madrid Games Week.



94 **FOR HONOR**
Así será el juego con el que Ubisoft quiere revolucionar la acción cuerpo a cuerpo. ¡Tiene una pinta brutal!

JUEGO EN DESCARGA





42 **WINGS OF PREY EDICIÓN ORO**
Conviértete en un as de la aviación en la Segunda Guerra Mundial.

ÍNDICE POR JUEGOS

DARK SOULS III

La muerte te llevará... ¡una y mil veces!

■ ACCIÓN/ROL ■ 2016 ■ FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO

Es difícil saber qué hace tan irresistible a la saga «Dark Souls», una serie de títulos que parecen aptos sólo para masoquistas por la extrema dificultad de su acción. Pero es su virtuosa combinación con el rol y una ambientación fascinante y que atrapa desde el primer segundo, amén de su habilidad para moverse con endiablada maestría sobre la línea que separa el desafío de la frustración, sin superarla, lo que hace de la saga, y de la que será su más espectacular y ambiciosa entrega, «Dark Souls III», un juego capaz de absorber al jugador durante semanas. A principios de 2016 bajaremos al nuevo mundo de oscuridad y muerte de From.



¿ERES HOMBRE DE ARMAS LARGAS? La elección de la clase del personaje, como en anteriores entregas de «Dark Souls», determina en gran medida el éxito.



PERO EL COMBATE LO DEFINES TÚ. Una de las características clave de «Dark Souls III» y de la saga es que el estilo de combate siempre es definido por ti.





UN NUEVO MUNDO DE HORROR Y MUERTE NOS ESPERA. «Dark Souls III» promete hacer aún más intensa y espectacular la mezcla de acción y rol de la saga, con su extrema dificultad.



UNA VEZ, Y OTRA, Y OTRA, Y OTRA... Los escenarios mucho más enormes, los enemigos mucho más terribles. Y la repetitiva tarea de morir y resucitar. No hay nada como una partida de «Dark Souls III».



LOS GRANDES ENEMIGOS FINALES TE ESPERAN AL OTRO LADO DE LA NIEBLA. Aunque no es que a este lado la cosa vaya a ser mucho más sencilla. Si a la terrible dificultad propia y característica de «Dark Souls» se le unen criaturas temibles y enormes como este dragón... ¡no espera mucha diversión en esta nueva entrega!

¡YA ESTÁN AQUÍ LAS

Un sistema operativo específicamente gaming, un versátil controlador y la mayor plataforma de distribución digital. Todo ello para apoyar el inminente lanzamiento de las Steam Machines.

LOS PRIMEROS MODELOS



ZOTAC STEAM MACHINE SN970
La variante de Zotac es una de las últimas en cobrar forma y también de las más avanzadas, con una configuración en la que destaca su gráfica GTX 960.
www.zotac.com



ASUS GR8 STEAM MACHINE
Aunque la GR8 fue una de las primeras cuenta con uno de los diseños más sofisticados. No obstante, se espera que su hardware sea actualizado.
www.asus.com/es/



ALIENWARE STEAM MACHINE
El modelo de Alienware es el buque insignia de las Steam Machines. Alienware prepara una amplia gama de variantes pero, ¿habra suficiente stock?
www.alienware.es



GIGABYTE BRIX PRO STEAM MACHINE
Partiendo de la serie de mini-PC Brix, Gigabyte ofrece un modelo muy compacto pero perfectamente equipado.
www.gigabyte.com.es/



ALTERNATE STEAM MACHINE
Al igual que otros muchos fabricante e integradores, Alternate ha optado por un chasis no exclusivo pero, desde luego compacto y versátil.
www.alternate.com

Llevamos dos años pendientes de las maniobras de Valve para la promoción y el lanzamiento de las Steam Machines pero, por fin, en noviembre, la espera finaliza... ¡Cruza los dedos! Los que jugamos en PC con o sin una cuenta de Steam –de estos últimos hay más bien pocos– dispondremos entonces de una plataforma de hardware alternativa y diversificada con una amplia variedad de modelos.

Las Steam Machine seguirán siendo, no obstante, ordenadores, con todo lo que eso implica en en lado de las ventajas: compatibilidad con todos tus juegos de Steam de entrada, componentes de hardware estandarizados y de altas prestaciones. Y también hereda alguno de los inconvenientes. Bueno, eso eso ya lo tienes en tu PC, ¿no? Cierto. Entonces, ¿cuáles son las razones por las que deberíamos considerar optar por una Steam Machine en una próxima adquisición?

Entorno gaming total

Independientemente de motivaciones emocionales tales como "me atrae el diseño" y "es un ordenador, pero con el tamaño y el mando de una consola", y cosas por el estilo –sorprendentemente tienen un peso muy considerable– las Steam Machines son una opción muy a tener en cuenta por dos principales razones. La primera es que las Steam Machines se independizan de Windows.

La segunda es que las máquinas estarán integradas dentro de lo que podríamos llamar un "ecosistema" especificamente diseñado para jugar. En efecto, ambas razones tienen un denominador común, ya sabes, SteamOS. De hecho, el sistema operativo de Valve

4.500 JUEGOS COMPATIBLES, TODO EL CATÁLOGO DE STEAM

Es la cantidad de juegos a la que tendrás acceso, de entrada, con una Steam Machine y desde SteamOS. Los requisitos y el sistema de control no cambian. De esos 4.500, además, 1000 serán compatibles con Steam Link.

STEAM MACHINES!

"El stock inicial de las Steam Machines se agotó al poco tiempo de abrir las reservas"

–aparte del mando que acompaña a estas máquinas– será el único elemento diferenciador de otros equipos PC compactos con idéntico hardware.

La cuestión fundamental que el lanzamiento de SteamOS debe permitir aclararnos es si nos ofrece suficientes ventajas para que podamos renunciar al archicompatible sistema de Microsoft. ¿Tendremos que contar con ambos sistemas? Para Valve conseguir esta independencia de sus Steam Machines es un aspecto económicamente crucial. ¿También estará a nuestro favor?

Potencial inexplorado

Aparte de estos interrogantes, está claro que contar con un mando universal, un SO con múltiples funciones para jugar y un horizonte tecnológico prometedor favorecen las expectativas sobre las Steam Machines. Quizá la variedad (hay modelos de 500 a 5000 €) sean el factor determinante. Ya lo veremos pero, desde luego, el acontecimiento es emocionante.

JUEGO EN STREAMING

La aparición del nuevo hardware de Valve, con las Steam Machines en vanguardia, responde a la intención de ampliar la plataforma digital de Steam en todos los ámbitos. En este sentido, el Steam Link jugará un papel crucial. Este pequeño dispositivo, diseñado para vincular los juegos de PC a otras plataformas hará posible el juego vía streaming dentro de tu red WiFi doméstica. De momento son ya 1000 los títulos de Steam compatibles. Su precio es de 54,99 €.

EL DEFINITIVO CONTROLLER

Desde las primeras especulaciones -y con cada pista proporcionada por Valve- el aspecto y las funciones del Steam Controller no han dejado de generar debates entre los medios. Finalmente, hacia comienzos de 2015, Valve dio a conocer el aspecto final y las características del versátil controlador que nos servirá para jugar con las Steam Machines y navegar por Steam OS.

El Steam Controller es un concepto mayor que el de un gamepad. Además de servirnos como medio de navegación, servirá lo mismo para jugar en la tele que a cualquier título de Steam, aunque el juego esté diseado para un conjunto de ratón y teclado, gracias a sus sensores táctiles y a sus botones totalmente programables.

Solo Valve fabrica el Steam Controller y lo comercializará a un precio de 54,99 €





BREVES



¿VAS A PORTARTE MAL?

Pues seguramente, sí...
Dado lo fácil que te lo pone Codemasters para corromperte. Acaba de lanzar «La Comunidad del Mal», nueva entrega de la serie de rol «Overlord». Está ya en Steam por 18,99 €.



TODA LA GALAXIA EN ELITE

Con el "season pass" «Horizons», el simulador «Elite: Dangerous» de Frontier ampliará la galaxia permitiéndonos explorar los 400 mil millones de estrellas de la Vía Láctea.
www.elitedangerous.com



ARRANCA EL MUNDIAL DE RALLY

BadLand Games acaba de lanzar «WRC 5», el videojuego oficial de la FIA World Rally Championship. Cuenta con más de una veintena de vehículos 65 etapas en 14 países distintos.
www.wrcthegame.com/es/



GHOST IN THE SHELL PREPARA SU ASALTO AL PC

Después del primer asalto a la beta, Nexon utima la adaptación de la serie «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex» en forma de un juego de acción online.
www.firstassault.nexon.net/es



NUEVO CASO PARA SHERLOCK

Durante la pasada Paris Game Week, Frogwares presentó su nueva aventura «Sherlock Holmes: The Devil's Daughter» que tiene prevista su aparición hacia la primavera de 2016.
www.frogwares.com

NOVEDADES DE NOVIEMBRE

¡Arranca la campaña navideña!

El período más prolífico del año en cuanto a lanzamientos ya ha arrancado, y durante el mes de noviembre vamos a ver llegar algunos de los títulos más esperados de la temporada para PC. Tenemos sagas que se cierran, como «StarCraft II», con su tercera entrega, o «Game of Thrones», que concluye la historia de los Forrester. Pero también nuevas entregas de sagas que parecen incombustibles, como «Call of Duty», «Need for Speed», «Assassin's Creed» y, por supuesto, «Fallout», al que llevamos destacado en la portada.

Y no te pierdas tampoco lo nuevo que viene en hardware, con los primeros modelos de Steam Machine listos para el mercado a lo largo del mes. ¡Vaya fin de año que tenemos por delante!

NOVIEMBRE 2015: LANZAMIENTOS



The Elder Scrolls Online Orsinium. El mayor DLC hasta la fecha traerá hasta 20 horas de nuevo contenido.



Anno 2205. La veterana saga de estrategia de Ubisoft ya llega a nuestros PC, y nos lleva al futuro.



Need For Speed. Los fans de la saga echamos de menos la entrega del pasado año. Pero todo llega.



Call of Duty Black Ops III. Zombies, drones, implantes neuronales... «Black Ops III» llega el 6 con todo esto.



StarCraft II: Legacy of the Void. Los Protoss invadirán nuestros discos duros el próximo día 10.



Game of Thrones. The Ice Dragon. Se aproxima el cierre de la aventura de los Forrester y su lucha por Ironrath.



Star Wars: Battlefront. Dos pesos pesados se juntan a finales de mes. En «Battlefront» sentiremos la Fuerza.



Assassin's Creed: Syndicate. Los hermanos Frye nos desvelarán los secretos del Londres victoriano.

Y TAMBIÉN EN NOVIEMBRE...

El tráiler de la película de WarCraft llegará a los cines. Los fans del universo de Blizzard estamos de enhorabuena. ¿Será tan alucinante como esperamos? ¡Seguro!





Lanzamiento de las Steam Machines. Desde este mes es posible conseguir los primeros modelos.



Actualización de Windows 10. Threshold 2 llegará, según parece, la primera semana de noviembre.

PRÓXIMAMENTE...

PARRILLA

CALL OF DUTY BLACK OPS III
6 de Noviembre de 2015 ■ Acción ■ Treyarch, Activision ■ PC, XB One y PS4
Salto al futuro para combatir con armamento sofisticado con una campaña cooperativa.

FALLOUT 4
10 de Noviembre de 2015 ■ Rol / Acción ■ Bethesda Softworks ■ PC, Xbox One y PS4
¡Promete el rol post apocalíptico más alucinante! El desarrollo más ambicioso de Bethesda.

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
10 de Noviembre de 2015 ■ Estrategia ■ Blizzard / Activision - Blizzard ■ PC, Mac
Los avanzados alienígenas Protoss toman la iniciativa en el tercer capítulo de «StarCraft II».

CALENTANDO MOTORES

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
19 de Noviembre de 2015 ■ Acción / Aventura ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
Intrigas y sociedades secretas en el Londres de la era Victoriana, con dos gemelos como protagonistas.

STAR WARS: BATTLEFRONT
19 de Noviembre 2015 ■ Acción ■ DICE / EA ■ PC, XB One, PS4
Imperio y Rebeldes quieren alistarte para combatir online en las grandes batallas de Star Wars.

RAINBOW SIX: SIEGE
1 de Diciembre de 2015 ■ Acción ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
La esperada renovación de la saga más emblemática de la acción táctica llegará en un mes.

EN BOXES

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
23 de Febrero de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

DOOM
Primavera de 2016 ■ Acción ■ id / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada será todo un acontecimiento.

OVERWATCH
Por determinar ■ Acción ■ Blizzard ■ PC
Poco a poco Blizzard va ofreciéndonos nuevas pinceladas de su esperadísima interpretación de la acción online cooperativa. ¡Qué buena pinta!

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



“ Las expansiones (para «The Witcher III. Wild Hunt») son como las de la vieja escuela que algunos de los jugadores más veteranos recordarán y que se distribuían en disco. Lo que es más, me atrevería a decir que tienen incluso más calidad en sus misiones que las del juego original ”

Stan Just, Productor de CD Projekt RED

“ Ha sido muy divertido y gratificante trabajar en «The Park». Lo que en principio nació como un prototipo y una forma de aprender a usar nuevas herramientas se ha convertido en una corta, pero intensa experiencia de terror que estamos encantados de compartir. ”

Joel Bylos, Director Creativo de Funcom





“ Veremos qué tal funciona la primera película (de «Assassin's Creed»), pero esa es la idea que se está barajando... Los materiales y escenarios son tan ricos que hay más que suficiente para una saga. ”

Michael Fassbender



“ Estamos pasando mucho tiempo trabajando y puliendo la última versión de «Mass Effect Andromeda». Luce mucho mejor de lo que enseñamos en el "teaser" del E3 2015. ”

Chris Wynn, Director de Desarrollo de BioWare

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNTOS... juegos se verán afectados por la huelga de dobladores de videojuegos que se anunció hace tan sólo unos días?

¿QUÉ... demonios se le ha pasado por la cabeza a Konami para registrar la marca Big Boss en la categoría de máquinas tragaperras y pachinkos?

¿CUÁNTAS... de las 9 millones de descargas de la beta de «Star Wars Battlefront» se convertirán en ventas reales?

¿CÓMO... reaccionarán las compañías publicitarias tras confesar Steam que no tiene publicidad porque no aporta valor al usuario?

¿POR QUÉ... no se celebran más ferias al estilo Madrid Games Week, tras batir el récord de visitantes con más de 92.000 personas?

¿CUÁNTOS... veteranos jugadores de PC se animarán a probar «Armikrog», el segundo juego de los creadores de «The Neverhood»... ¡tras 20 años!?

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

PRIMERAS PRUEBAS DE DOOM
Id Software y Bethesda han abierto la inscripción para la alpha de «DOOM». Además de suerte, requiere un código de reserva de «Wolfenstein: The New Order» que daba acceso a la beta que saldrá más adelante. Más datos en: *http://doom.com/es-es/alpha*

LA NUEVA RED SOCIAL DE UBI
Ubisoft estrenar una nueva red social: Ubisoft Club. Con la cuenta de usuario de UPlay se tiene acceso inmediato a este club, donde podremos personalizar la apariencia de nuestra página de socio.

TEMPLADO

TOTAL WAR: WARHAMMER SE ESTRENARÁ EN ABRIL
SEGA y Creative Assembly han revelado la campaña de reserva, la edición limitada y la fecha de lanzamiento de «Total War: Warhammer». Será la primera entrega de una trilogía, con contenido gratuito y de pago tras su publicación, y llegará la próxima primavera, el 28 de abril de 2016. Los jugadores que reserven cualquier edición recibirán gratuitamente el primer DLC junto al juego el día de su lanzamiento.

METAL GEAR ONLINE PARA ENERO EN PC
A partir del próximo enero el acceso a la versión online del juego se activará en el menú principal. Su diseño se basa en una competición multijugador por escuadrones. Este modo presenta operaciones tácticas de equipo y cuenta con la característica "class system", que define las fortalezas y habilidades de los personajes en el campo de batalla.

FRÍO

LA VIDA DE UN GAMER, SEGÚN SPIELBERG
El director de cine Steven Spielberg dirigirá la adaptación a la gran pantalla de "Ready Player One", que se estrenará el 15 de diciembre de 2017.

RAVEN'S CRY VOLVERÁ A INTENTARLO
«Raven's Cry» era un juego de piratas que prometía mucho, pero su lanzamiento estuvo plagado de problemas técnicos y de jugabilidad. Una nueva versión llegará ahora con mejoras múltiples con el nombre:«Vendetta: Curse of Raven's Cry». Los que dispongan del original recibirán gratis esta nueva versión.

¿ESTAMOS LISTOS PARA STEAM?

Hace tres décadas se inició una guerra incruenta, una guerra fría, que iba a asolar el panorama de las amistades entre jugones de pro... ¿PC o consola?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Si juegas al PC desde hace más de 20 años seguro que más de una vez te has peleado con tu máquina y la instalación de algún título en disquetes, mientras intentabas ajustar el arranque para que no hubiese conflictos entre la memoria extendida, la expandida, los drivers de la tarjeta de sonido, los del ratón o los del lector de CD, si eras tan afortunado de poseer uno de esos lujos. No hablemos ya de las tarjetas VGA y SVGA, y sus infinitos conflictos por los drivers del fabricante. Sí, era un horror, pero un horror delicioso...

En la naturaleza del usuario y jugador de PC siempre se ha encontrado el espíritu del ingeniero de andar por casa, del tipo al que le gusta trastear en su equipo, abrirlo, estudiarlo, ampliarlo, actualizarlo, optimizarlo. Sí, las cosas han cambiado y ahora actualizar un PC es cuestión de abrir una tapa, cambiar un componente y cerrar la tapa. Cinco minutos. Antes eran cinco horas. En sus mejores momentos...

¡Valve dice basta!

La mayoría de jugadores de consola no podía entender aquello. Para ellos disfrutar de un juego se reducía a enchufar la consola, meter un cartucho darle a un botón y que todo funcionara. El ritual de preparar la máquina les era algo ajeno, e inexplicable.

Hace algo más de diez años, uno de los jerifaltes de la industria me dijo que el problema que tenía el PC para superar a cualquier otra máquina como referencia en hardware para juegos era que alguien debía darle unas especificaciones cerradas. Hasta ese momento, las consolas seguirían siendo el objetivo prioritario para los desarrolladores.

Ese momento ha llegado. Y ese alguien ha sido Valve. Sí, los primeros modelos de Steam Machine salen este mismo mes... Pero, ¿es realmente eso lo que necesita el PC como máquina de juegos?

Hace mucho, sobre todo gracias a versiones estables del SO, como Windows XP, el PC ha dejado de ser aquel "monstruo" temible que los consoleros no entendían. Sí, la diversidad de configuraciones sigue dando quebraderos de cabeza –que se lo digan a Warner con su versión PC de «Batman Arkham Knight»–, pero, al fin y al cabo, las Steam Machine ofrecen una diversidad tan grande o mayor como la de cualquier PC actual, ¿o no?

Hay muchos aspectos que parecen hacer de las Steam Machine un híbrido extraño entre consola y PC a ojos del usuario de PC veterano y que no acaban de convencerlo: no son tan baratas como una consola, no están preparadas para usos más allá del ocio interactivo –vamos, que no se puede trabajar con ellas...

Pero, ¿estamos listos para Steam?

Sin embargo, quizá nos equivocamos al pensar que Valve ha ideado las Steam Machine para el jugador de PC. ¿Y si resulta que no estamos preparados para ellas, porque no se dirigen a nosotros? Quizá Steam Machine está pensada para que ese consolero al que no le gusta el hardware actualizable o los conflictos de sistema se habitúe a un entorno tan amigable como el de una consola y tenga acceso a los miles de títulos de una plataforma –con un indie cada vez más descomunal– que, hace diez años, cuando nadie creía en la distribución digital, fue visionaria. ¿Volverá Valve a dar el pelotazo?

> **"Las primeras Steam Machine salen este mes. ¿Es eso lo que necesita el jugador de PC?"**





LA MICROMANÍA OSCURA

Parece que lo de hacer apología del Imperio en la portada del anterior número de Micromanía ha servido para ganarnos el favor del Lado Oscuro de La Fuerza. Hasta los pilotos de TIE Fighter se han aficionado a eso de ser los protagonistas, y el que había en Madrid Games Week, promocionando «Star Wars Battlefront» ante un caza imperial a tamaño real -aunque nos da que volar, no volaba-, quiso apuntarse para ser el siguiente en llevarse una portada. Amigo, el stormtrooper llegó primero y dos portadas al mismo juego tan seguidas... como que no.

DE LO INDIE Y LO HUMANO



David Santos
Director de Marketing, Badland Games

Mientras las grandes compañías se gastan millones de euros en sus producciones, los títulos indie van copando el mercado con una oferta inmensa.

Tengo 44 castañas, que ya son, de las cuales he pasado ya casi más de 20 años ganándome el sustento en la industria del videojuego; los 24 años restantes, sin contar los de mi infancia más temprana, hasta los 6 años más o menos, he ayudado a otros de la industria a ganarse su sustento con los videojuegos. Y es que he de deciros que sigo siendo consumidor de videojuegos así que sigo ayudando a colegas a vivir de la industria, como ellos me ayudan a mí.

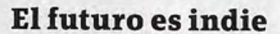
Bueno después de este tremendo galimatías os voy a hablar de manera sucinta de mi dicotomía como profesional y jugador.

Las dos caras de la moneda

Como profesional, no tengáis la menor duda que considero que un buen juego es aquel que vende las unidades que se traen al mercado y digitalmente el que tiene éxito y da beneficios para poder vivir de los videojuegos, y da la posibilidad de hacer más a los que vivimos de ellos.

Luego, como jugador, soy como si dijéramos de la primera generación de jugadores; a gente de mi edad es más o menos común vernos con un mando en la mano. Esta circunstancia me ha permitido, como imaginareis, haber jugado a todo lo habido y por haber. He jugado a invasiones extraterrestres en blanco y negro con cristales de colores, he jugado a persecuciones policiacas donde el policía era un "o" y el caco una "x", pero también he jugado a invasiones extraterrestres en primera persona con tecnología de última generación y persecuciones policiacas con toneladas de polígonos y bandas sonoras de súper éxitos. Y ahora, en mi rol de jugador os digo que, en ocasiones, esos juegos con letras del alfabeto luchando por la supervivencia, o la supremacía o por cualquier cosa, pueden tener "algo" que realmente los haga especiales, y eso no quita que haya "adictos" a los polígonos que no quieran saber nada del resto.

Y aquí es donde aparece lo Indie; hay cantidad de juegos que están disponibles en el mercado, en tiendas digitales, en tiendas físicas y por ahí, dando vueltas, que se hacen por amor al arte, o con la intención de expresarse de una manera autentica y más allá de los millonarios presupuestos de las superproducciones. He aquí la intersección que encontramos los jugadores más antiguos y los más jóvenes. Tal vez que alguien más joven disfrute de «Sentinel», «Pengo» o «Alone in the Dark» (el de 486) es harto complejo, pero en el mundo indie pueden encontrar «AWE», «Castles» o el próximo «Song of Horror».



El futuro es indie

Así podría tirarme todo el día haciendo analogías entre el pasado, el futuro y el presente, pero hay una cosa clara: los amantes de los videojuegos tenemos un bestial universo de títulos dentro de la categoría de Indie, donde pequeños grupos de desarrollo ponen en nuestras máquinas de juego joyas que de otra manera no podríamos disfrutar, más que escarbando en el pasado.

Y por último, poniéndome el mono de trabajo, el volumen de los ingresos por los juegos de editoras y desarrollos independientes sigue subiendo, tanto es así que las "grandes" se han calzado el disfraz de oveja haciendo de "mecenas" de nuevos talentos. Y cuando el rio suena... ya sabéis.

> "El volumen de negocio de editoras y estudios indie no hace más que subir en PC"



BREVES



MÁS HÉROES CONFIRMADOS EN BATTLEFRONT

Además de Vader y Skywalker, DICE ha confirmado la presencia de otras figuras de Star Wars que podrán asumir el papel de héroe en las batallas de «Battlefront», como la Princesa Leia, Han Solo o el Emperador Palpatine. Ya falta poco.
http://starwars.ea.com/es_ES/starwars/battlefront



VIVENDI QUIERE VOLVER A LOS VIDEOJUEGOS

Vivendi, que fue propietaria de Activision, pero abandonó la industria del videojuego hace unos años, busca irrumpir de nuevo pujando por las acciones de Ubisoft y Gameloft. Por ahora, Vivendi ha adquirido más del 10% de las acciones de ambas, con una inversión de unos 500 millones de euros.



BATTLEBORN SE ESTRENA EN BETA

Desde el 29 de octubre los jugadores suscritos a la beta cerrada pueden probar el juego de acción online de Gearbox. El objetivo del estudio en esta beta es el de juzgar el equilibrio entre personajes y testear la estabilidad de los servidores.
https://battleborn.com/



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII EN PC

Square Enix ha confirmado a través de su cuenta de Twitter que prepara el tercer capítulo de Final Fantasy XIII para el mes de diciembre. Se esperaba su llegada a PC durante el otoño, pero después de semanas sin novedades por fin contamos con una fecha aproximada.
http://www.lightningreturns.com/



COOLPC INTEL MASTER RACE

- **CHASIS:** Nox Media Cube
- **PLACA BASE:** MSI H81M-E33 (Intel H81 Express, LGA 1150)
- **PROCESADOR:** Intel i5-4460 Quad Core (3.4 Ghz)
- **MEMORIA RAM:** 8GB (2 x 4 GB) DDR3 PC14900 1866Mhz CL10
- **TARJETA GRÁFICA:** EVGA GeForce GTX 950 2GB SuperClocked
- **DISCO SSD:** Kingston 120 GB SATA3 500Mb/s
- **PSU:** 80 Plus Silver de 500W
- **FORMATO:** Mini ITX
- **SISTEMA OPERATIVO:** Windows 10











NVIDIA Y CoolMod celebran el cambio de Micromanía y te regalan un estupendo equipo CoolPC Intel Master Race, para disfrutar con tus juegos favoritos.

concurso micromanía

¡Dinos qué te parece el nuevo diseño de Micromanía y participa en el sorteo!

¿CÓMO PARTICIPAR?

Muy fácil. Escribe un comentario que empiece con: **SORTEO COOLPC INTEL MASTER RACE** en nuestra página de **Facebook** diciéndonos lo que más te ha gustado del cambio de **MICROMANIA**, danos tu opinión sobre las nuevas secciones, si echas algo de menos y te gustaría ver algo diferente... ¡Queremos saberlo todo! La promoción durará dos meses, **hasta el 23 de Diciembre de 2015.**

De entre todos los comentarios -que esperamos sean unos cuantos- la redacción elegirá uno cuyo autor será premiado con el estupendo **CoolPC Intel Master Race**. Si tú eres el afortunado, nos pondremos en contacto contigo para enviarte el equipo a la mayor brevedad. Gracias por participar y... ¡Mucha suerte!

FALLOUT 4

¡Hay vida tras el refugio 111!

Nunca creímos salir del refugio 111, pero el caos que nos condujo allí parece haber cesado, según apuntan todos los datos y mediciones del exterior. ¿Qué habrá sido del mundo? Dentro de poco lo sabremos...

A tan sólo unos pocos días de nuestra salida del refugio 111, nos preguntamos aún muchas cosas sobre lo que nos vamos a encontrar ahí fuera, en el yermo: ¿habrá más supervivientes? ¿Qué tipo de mutantes poblarán ahora el mundo? ¿Qué herramientas tendremos para sobrevivir? ¿Será de ayuda nuestro Pip-Boy? Son todas preguntas lógicas de respuesta sencilla, pero cuyas implicaciones más profundas no tendremos claras hasta que la puerta del refugio 111 se cierre a nuestras espaldas. Falta poco, pero... ¡qué nervios!

Durante las últimas semanas, tras la presentación del juego en el E3, Bethesda ha seguido manteniendo en secreto gran parte de la trama, pero ha ido desvelando detalles relevantes sobre el diseño y la jugabilidad, que van desde la personalización del protagonista y sus habilidades, hasta el futuro que nos espera cuando el año próximo se lance el "Creation Kit" para diseñar mods.

Sí, aún no hemos podido ponerle las manos encima a la versión final del juego y en

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios
- **Fecha prevista:** 10 de noviembre de 2015

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **rol y acción postapocalíptico**, ambientado en el universo de «Fallout».
- El **nivel máximo del personaje no tendrá límite**, para que el desafío sea constante.
- La **personalización de armas y objetos será extrema**, pudiendo desmontar casi todo lo que encuentres.
- Contaremos con **un compañero canino que no morirá** y tendrá un peso importante en la trama del juego, aún por descubrir.



¡Ha llegado el apocalipsis a tu disco duro! Por fin, en unos pocos días podrás echarle el guante a «Fallout 4», recorrer el yermo y acabar con los malditos mutantes.



SIGUES SIENDO UN TIPO MUY S.P.E.C.I.A.L.

El sistema de atributos de «Fallout 4» sigue fiel al esquema S.P.E.C.I.A.L. que ha dado forma a los últimos juegos de la saga, de forma espectacular. Los siete atributos principales -Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility y Luck- permitirán, al comienzo, distribuir 28 puntos entre ellos para definir las habilidades iniciales de n uestro personaje. Como en «Fallout 3», la subida de nivel se basa en puntos de experiencia, pero a diferencia del anterior juego, no habrá límite en el nivel máximo -de 20 en «Fallout 3»-. El desafío está garantizado.



"No habrá límite máximo en el nivel de experiencia. El desafío será total y se adaptará a tu nivel en todo momento"



De nuevo, la ralentización en la acción al ejecutar un ataque crítico será uno de los momentos épicos de cualquier combate, como en los anteriores juegos.



¡La Hermandad del Acero está de vuelta! Y su presencia es más imponente que nunca. Aunque tú también puedes tener una de estas, tranquilo...



Con algo de paciencia, esta puede ser tu armadura. La creación de una armadura que te permita sobrevivir a los desafíos del yermo será clave.

el estudio ya nos hablan del futuro. Cosas del Apocalipsis.

Sea como fuere, hemos podido tener nuevos datos sobre S.P.E.C.I.A.L. y sus diversos extras, para empezar...

Un nuevo héroe

En el yermo la supervivencia será más compleja que nunca-, por ello, nuestro personaje no tendrá un nivel máximo, sino que podremos ir subiendo sin límite para que el desafío se adapte y sea constante.

La base, de nuevo, la encontraremos en el sistema de atributos S.P.E.C.I.A.L., aunque mejorado de forma notable respecto de las entregas anteriores de la saga. Los diez extras distintos que cada uno de los siete atributos permitirá se ampliarán, además, con diversos rangos, pudiendo tener más de 270 en total.

Además tendremos entrenamientos extras para cada S.P.E.C.I.A.L., y diversos objetos escondidos en el juego, como revistas y cómics –los de Grognak el Bárbaro son uno de los mejores ejemplos–, podrán potenciar algunos de estos extras. En suma, el héroe será más personal y poderoso que nunca. Y, por cierto, si has reservado el juego en su edición física, podrás conseguir una copia de un póster con todos los extras de S.P.E.C.I.A.L. para tener una guía visual rápida de las habilidades que se pueden lograr mejorando ciertos atributos. No hay nada mejor para aprender rápidamente.

EVOLUCION Y PERSONALIZACIÓN EN EL MUNDO DE «FALLOUT 4»

Todo en «Fallout 4» será llevado al extremo sobre lo visto en la saga, desde la personalización extrema de objetos, armas y habilidades, hasta modificaciones futuras gracias al "Creation Kit" que se lanzará a comienzos de 2016 y será gratuito, permitiendo diseñar mods y compartirlos. Si el desafío será alucinante, las posibilidades de hacer el juego único y personal, serán más elevadas que nunca.



Las nuevas generaciones de habitantes del yermo incluyen también a sintéticos. En estos personajes se pueden encontrar claves de la personalización de tu personaje, aunque no lo creas.



Si el "crafting" ha sido importante en las anteriores entregas de «Fallout», en esta el nivel de personalización será extremo. Sin embargo, en Bethesda aseguran que no será obligatorio volvernos locos creando objetos y que será, simplemente, una opción más.



Elige bien tus atributos y despliega tus habilidades. Si ya conoces la saga, según los atributos elegidos te será más fácil manejar armas y diversas técnicas.



Las bestias y mutantes serán uno de los principales peligros... pero ni de lejos el único. Las distintas facciones que pueblan el yermo serán a cuál peor.

"Cada S.P.E.C.I.A.L. tiene 10 extras con diversos rangos, para personalizar la experiencia"

Personalización total

Otra de las claves de «Fallout 4» será, como ya se anunció, la personalización extrema.

Prácticamente podremos desmontar cualquier artefacto que encontremos en el yermo y usar sus partes y componentes para crear y personalizar armas y objetos. Esto nos permitirá, entre otras cosas, crear un refugio único, atraer a otros moradores del yermo y crear una comunidad. Aunque no es algo obligatorio y podrás jugar como un héroe solitario, será muy útil de cara a tu evolución, pues podrás conseguir ciertos recursos y herramientas más fácilmente gracias a los comerciantes que se instalen en tu área.

Pero la personalización podrá llegar a un nivel superior y asombroso, como decíamos, con el "Creation Kit", para diseñar mods totales del juego.

La experiencia se verá potenciada para combatir mutantes, bestias y facciones hostiles del yermo gracias a las órdenes que daremos a Albóndiga, nuestra perro, que no morirá, por vez primera en la serie. Y usar la armadura de la Hermandad del Acero, uno de los iconos de la misma. ¡Qué ganas le tenemos! **A.C.G.**



Antes de enfrentarte a algunos enemigos habrás de asegurarte de tener un nivel adecuado, así como la equipación, armamento y habilidades necesarias.



¡Pedazo de armas que vas a crear! El "crafting" será una de las claves del juego, llegando a niveles que nunca se han visto antes en la saga. ¡Vas a alucinar!



Como salido de una película... La estética de la mayoría de los objetos, vehículos y edificios sigue manteniendo la línea de unos años 50 futuristas.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

TELLTALE EN ESPAÑOL

¡Al fin! He comprado «Minecraft Story Mode» y me he llevado una alegría al descubrir que está en español. ¡Ya era hora de que traduzcan sus juegos desde el principio! ¿Sabéis si harán lo mismo con sus próximos juegos? ■ CubedHead



En efecto, «Minecraft Story Mode» está traducido y no sólo los textos, también los gráficos, carteles, etc. Pero nos tememos que es algo puntual. A quien debes dar las gracias de esta traducción es a Microsoft, y no a Telltale, pues no hay indicios de que vaya a cambiar su política de no traducir al español por su cuenta. Incomprensible, sí...



DOOM

¿Conseguiremos jugar al nuevo «Doom» antes de que la paga de la jubilación no nos dé para comprarlo? ■ Doomfan

Bueno, hace unos días tuvo lugar la alfa cerrada así que el desarrollo no está parado... Con suerte, podremos disfrutarlo antes de jubilarnos, sí... ;)

MONITOR 2K VS 4K

El otro día se me caía la baba mirando la selección de monitores 2K y 4K que publicasteis en la revista. El mío es pequeño, así que quiero cambiarlo. ¿Me compro un monitor 2K o me lanzo a por uno 4K? ■ Kevin

La verdad es que ese el gran dilema que tenemos todos, Kevin. Depende de para qué lo vayas a usar. Con un buen PC ya se puede jugar a 2K con los efectos gráficos a tope, pero siendo realistas aún tardaremos bastante en jugar a 4K sin tener que reducir la calidad gráfica. Por otro lado, un monitor 4K te permitirá disfrutar al máximo de las series y películas 4K que ofrecen Netflix, Wuaki.tv o YouTube. Si sólo lo vas a usar para jugar, con 2K es suficiente. Si además quieres ver cine o series... ¡a por el monitor 4K!



PREHISTORIC LOVE

A muchos les ha mosqueado porque dicen que afectará a la trama y todo ese rollo, pero yo estoy dando saltos de alegría tras el anuncio de «Far Cry Primal». Me encantan los juegos ambientados en la Prehistoria, y los pocos que hay no tienen mucha calidad. ¿Qué opináis? ■ Cecil47

Pues opinamos que todo lo que sea romper con la monotonía y ofrecer algo distinto a los jugadores, bienvenido sea... :) «Far Cry Primal» quizá no tenga una trama muy profunda si los protagonistas aún no han descubierto el lenguaje (está por ver), pero aspectos como la supervivencia o la caza pueden dar mucho juego. ¡A quién no le apetece participar en una cacería de mamuts!

CDKEYS Y COMPAÑÍA

Veo que cada vez surgen más tiendas tipo CDKeys,



LA CARTA DEL MES

¡VIVA LOS ESPORTS!



Como gran aficionado a las competiciones online y veterano jugador de «DOTA 2» me he alegrado un montón al ver el especial del número pasado dedicado a los eSports. Me ha parecido un buen resumen del panorama actual. ¡Aunque yo cambiaría algún equipo destacado! Voto para que los eSports sean una sección fija en la revista. ¡Se lo merecen! ■ Xenon3eps

Nos alegra que te haya gustado el reportaje especial. Nadie duda que los eSports son uno de los motores del mercado de PC y cada vez generan más atención mediática. Estamos debatiendo la mejor forma de incluirlos en la revista. ¡Mejor estar muy atento a próximos números!



LA POLÉMICA DEL MES

CAJAS SIN DISCO

Me he comprado la expansión de «The Witcher 3» en caja y resulta que viene un código para que la descargue. También quiero comprarme «Dragon Age Inquisition GotY» y me entero de que los DLCs hay que descargarlos. ¿No se enteran las compañías de que muchos compramos juegos en caja porque tenemos una conexión lenta? ■ Joan F.

La verdad es que tienes toda la razón, Joan. La principal función de los juegos en disco es evitar que tengas que descargarlos, pero cada vez más los discos se sustituyen por un cupón. Suponemos que asumen que al igual que descargas los muchos parches que salen, no te importa hacer lo mismo con los DLCs. Consuélate pensando que con «Heart of Stone» al menos recibes una baraja de cartas estupenda y una caja de coleccionista.



Participa en esta sección enviando un e–mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

G2A o Instant Gaming que te venden claves de Steam a precios más baratos que los oficiales. ¿Son de fiar? ¿Los juegos están en castellano? ■ TheJoker

Con excepciones como Rusia o algunos países asiáticos los códigos de Steam son universales: puedes comprar en cualquier país y Steam te permitirá bajarte la versión en castellano. Esto lo aprovechan algunas tiendas para comprar juegos en países en donde se venden más baratos, y ofrecen los códigos de Steam a un precio menor que los oficiales en otros países. De momento Steam lo permite, veremos hasta cuándo...

Por otro lado, hay tiendas tipo G2A que no venden directamente. Son los propios usuarios los que venden sus códigos que tienen repetidos o vienen en las tarjetas gráficas, por ejemplo. Esto es un poco como eBay, debes tener más cuidado porque no puedes saber si la clave funcionará o no hasta después de pagar... Nuestro consejo es que preguntes en foros a ver si la tienda es de fiar. Si hay poca diferencia de precio, mejor usa una tienda oficial.





PES DECEPCIONA

Estoy que me subo con las paredes con «PES 2016». Esperaba un competidor de «FIFA 16» y me he encontrado con un juego de segunda división. Texturas sin detalles, física imposible, técnicamente anticuado... ¡Por qué no es igual que en consolas! ■ Chema C.

Pues sí Chema, la verdad es que la versión PC de «PES 2016» ha sido una decepción, especialmente después de disfrutar con el impresionante «Metal Gear Solid V». Parece imposible que ambos juegos sean de la misma compañía y usen el mismo motor gráfico.

ROL JAPONÉS

Me acabo de comprar «Tales of Zestiria» en Steam y la verdad es que me lo estoy pasando muy bien con él. Antes los juegos de rol japoneses sólo salían en consolas pero ahora ya se puede jugar en PC a «Final Fantasy XIII», la saga de «Y's», están llegando los «Tales of»... ¡Ahora que salga «Disgaea 5»! ■ Zoran

Es una gran noticia que cada vez podamos disfrutar de más juegos japoneses, que tienen un estilo tan diferente. Steam tiene buena culpa de ello; gracias a su éxito las compañías japonesas que trabajan en PC se animan a traer sus éxitos.

A nosotros también nos gustaría ver la saga «Disgaea» en PC, Zoran. Además, al ser estrategia táctica se adaptaría muy bien a los gustos de los "peceros"...



HABÉIS DICHO EN facebook



¿QUÉ OS PARECE LA NUEVA MICROMANÍA?

Seleccionamos aquí algunos de vuestros comentarios relativos a los cambios en la revista.



Paul Moad'dib
Mi opinión sobre los cambios: El que más me ha gustado ha sido el de la Comunidad. Se habla de muchos juegos sin distribución en España, pero accesibles en tiendas digitales y se habla de indies, creo que está muy bien. [...] El reportaje de los eSports está bien, pero no estoy interesado en el tema. [...] Si hay algo que me ha desconcertado son las notas: Después del buen análisis sobre «Metal Gear Solid V», le dais un 90. A «Mad Max» un 92, vale... Pero es que en los recomendados todos los juegos tienen más nota. [...] Creo que «MGS V» por valores de producción, mecánicas e historia merecía más. [...] La conclusión es que notas demasiado altas generan comparaciones injustas.

SUGERENCIAS PARA MEJORAR

Entre vuestros comentarios hemos encontrado sugerencias que os prometemos tomar muy en serio.



Jordán Suarez Pérez
Creo que deberíais centraros en juegos independientes y proyectos crowdfunding, donde más movimiento hay en PC y escasea la información, salvo que te muevas mucho por Internet. Básicamente, lo que hacía la Micromanía tamaño póster.



Sebastián Tito Rodríguez
Los eSports no me gustan mucho. Los publireportajes creo que no deberían existir. Si echo de menos reportajes más profundos sobre videojuegos. Es mi opinión, no veo una gran mejora en mi revista favorita y eso que os leo desde 1989.

¡La feria para los amantes del videojuego !









Juegos, competiciones, indie, retro, cosplay, hardware... Madrid Games Week cerró sus puertas a la edición de 2015 tras cuatro días repletos de diversión para los miles de visitantes que acudieron a la feria madrileña, de la que te presentamos lo mejor.

Todavía buscando su propia personalidad, si pudiéramos decir que hay algo que da una coherencia a Madrid Games Week es que se trata, sobre todo, de un evento dirigido al jugador. Con una cada vez menor presencia de las grandes compañías y distribuidoras –aunque, en realidad, muchas se agolpaban bajo el paraguas de grandes como Sony–, nombres como Sony y Nintendo, junto a Ubisoft, dominaron el cupo de las "majors" en la feria madrileña, celebrada durante el primer fin de semana del mes de octubre.

Ha sido esta edición una dada a pocas novedades, consideradas estas como de presentación de títulos inéditos. De hecho, lo que allí se presentó de cara a la campaña navideña –al fin y al cabo, hay que calentar motores y alimentar el "hype" entre los jugadores de cara a las ventas más importantes del año– ya se conocía de las últimas ediciones del E3 o Gamescom. Pero algunos títulos como «Star Wars Battlefront», «Assassin's Creed Syndicate», «Dark Souls III» y otros estaban presentes en forma jugable para que los fans los pudieran probar de primera mano.

Más allá de los grandes títulos

Pero si de verdad hablamos de lo más relevante de esta edición no lo vamos a encontrar en los grandes títulos de las compañías, sino en juegos de corte mucho más modesto, pero no por ello menos relevantes, que se encontraban prácticamente ocultos para el visitante del pabellón 10 de Ifema nada más entrar al mismo. La razón es que estaban agolpados en el fondo del pabellón, pero sin tanta parafernalia muchos de los títulos indie españoles más atractivos del momento estaban presentes en Madrid Games Week, y se convertían por derecho propio en algunos de los juegos más originales e innovadores de la feria. Y es que más de treinta pequeños estudios –al-

INDIE ESPAÑOL: ¡LO MEJOR DE MADRID GAMES WEEK!

Dentro de un panorama bastante ramplón en cuanto a juegos de las grandes compañías de cara a las próximas navidades, en una feria dominada por Sony y Nintendo, es paradójico que lo más interesante en cuanto a títulos novedosos, originales y variados se encontrase casi oculto, al fondo del pabellón 10 de IFEMA, en el lugar donde se reunían los títulos indie patrios. El futuro de la industria española está aquí.

Arcades de estilo clásico, puzles, aventuras, acción... La variedad era uno de los aspectos distintivos entre todos los títulos indie que se presentaron en Madrid Games Week. Más una treintena de estudios -en algunos casos formados por un único miembro- se dieron cita en la feria madrileña para mostrar sus producciones a los visitantes.

Su propia naturaleza indie hace de juegos como «Dimension Drive», «Vortex Attack», «Megaton Rainfall», «Missing Translation» o «The Guest», por mencionar algunas, haberse iniciado con el único apoyo en la producción de los bolsillos de sus creadores o, en algún caso, algún apoyo extra de una campaña en Kickstarter, aunque estudios como Team Gotham -que iniciaron el desarrollo cuando sus responsables aún estaban en la universidad, que arrancó como proyecto de estudios- ya han conseguido que distribuidoras internacionales se fijen en ellos -en esta caso, 505 Games- para la distribución internacional de su juego.

Pero el indie ha ido más allá en esta edición de Madrid Games Week, con compañías que están apoyando decididamente por este mundo, como Badland. La joven distribuidora española apostó ya hace meses por los juegos indie con la creación de un sello, Badland Indie, que presentó en la feria nada menos que la docena de proyectos de estudios independientes que tiene en su catálogo de cara a los próximos dos años, casi. Si la industria -española- tiene futuro en el desarrollo de juegos en PC, está aquí, sin duda.



También la tecnología puntera, como el soporte de Oculus Rift, tiene espacio entre el panorama indie español, como en «Megaton Rainfall».



Badland Indie presentó 12 juegos en la feria. «Song of Horror» era uno de los más destacados del grupo.



El arcade más clásico, mini recreativa incluida, es la esencia de «Vortex Attack», de Kaleido Games.



Luis Díaz es la cara de AlPixel Games, cuyo «Missing Translation» ha recibido ya varios premios.



Alejandro Santiago, de 2Awesome Studios, no mostró «Dimension Drive», un arcade con doble pantalla para hacer saltar nuestra nave de una a otra.



Los chicos de Team Gotham continúan puliendo «The Guest». La aventura del estudio madrileño nos ofrecerá misterio y puzles en 2016.

gunos tanto que están compuestos por un único integrante– llevaron sus juegos al evento, para que los jugadores puedieran disfrutarlos.

Muchos de ellos a medio camino entre el retro y la nostalgia, otros abundando en nuevas tecnologías –títulos como «Megaton Rainfall», de Pentadimensional Games, hacen de Oculus Rift su razón de ser– y todos desarrollados gracias a la pasión y el entusiasmo de sus creadores –y en muchos casos de sus bolsillos–, son juegos que han convertido la escena indie española en un semillero de buenas ideas y calidad de cara al futuro. Si lo hay en la industria española del desarrollo, a buen seguro que gran parte de él se encuentra en el mundo del indie, con títulos realmente atractivos como «Dimension Drive», «The Guest», «Vortex Attack« y muchos otros que se pudieron ver en Madrid Games Week 2015.

Además de los estudios que se presentaban de forma autóno-



Cuatro días de juegos y diversión hicieron llevaderas las largas colas y horas de espera entre los fans de Madrid Games Week, para probar los juegos presentados.

ma, hay distribuidoras, como Badland, que están apostando fuerte por el indie. En su stand de la feria había una docena de juegos que iremos viendo y descubriendo en los próximos meses: «Awe», «Castles», «Song of Horror»... que abarcan todo tipo de géneros, como acción, aventura, rol, puzles, etc. Todo un universo de variedad. Pese a que aún no estamos a punto en nuestro país para una compañía a la altura de las más grandes a nivel global, la industria de la creación parece tener un futuro.

La feria de los fans

En Madrid Games Week 2015 tuvimos oportunidad de disfrutar también de un apartado del videojuego que en los últimos años ha tomado un considerable impulso, aunque no hace tanto era algo menos que anecdótico:el cosplay. Por las pasillos del pabellón donde se celebraba la feria apenas se podía dar un paso sin tropezar con algún entusiasta del videojuego disfrazado de su personaje favorito.

Huelga decir que había un poco de todo, desde personajes de manga a otros de juegos míticos, o incluso del cine. Nos tropezamos con Elizabeth y Booker, de «BioShock Infinite», con los depredadores de «Predator», con asesinos salidos del universo de «Assassin's Creed»... De todo, en definitiva.

El nivel de los atuendos era espectacular, pero además de los fans que circulaban por la feria, se celebró un concurso oficial en el que los participantes mostraban disfraces de tan o más calidad. El Cosplay, hasta ahora, no ha sido una afición mayoritaria entre los amantes de los juegos, pero poco a poco se va abriendo paso entre jugadores de todo el mundo, y los españoles no están siendo una excepción.



Un enorme TIE Fighter servía de escenario a los puestos de «Star Wars Battlefront» donde los fans pudieron probar el esperadísimo juego de EA.

Pero Madrid Games Week, dentro del eclecticismo que ha dominado esta edición, ha tenido hueco para mucho más...

Competiciones para todos

Los eSports tuvieron también una presencia realmente importante dentro de Madrid Games Week. SocialNAT organizó competiciones pro y challenger de algunos de los juegos más representativos del actual panorama de eSports a nivel global, ocupando todo un pabellón de Ifema, anexo al principal donde los visitantes podían disfru-

¡LOCOS POR EL COSPLAY!

Aunque para muchos todavía es algo que se mira con cierta extrañeza y es más propio de ferias fuera de nuestras fronteras, el Cosplay lleva tiempo haciéndose hueco entre los millones de fans del videojuego en España. En esta edición de Madrid Games Week era casi imposible dar un paso sin encontrarse con algunos virtuosos del disfraz, que nos recuerdan a personajes míticos de juegos no menos legendarios.

Hace no tanto tiempo hablar de Cosplay en España era referirse a unos cuantos pioneros que hacían de esta afición al disfraz y a la recreación milimétrica de la estética de sus héroes del videojuego -o el manga, o las películas- con métodos artesanales, toda una lucha épica por dar visibilidad a lo que parecía ser, sin más, otra moda importada. Con el paso del tiempo, el Cosplay se ha convertido en parte ya esencial de la cultura del videojuego, sobre todo entre las generaciones más jóvenes, y Madrid Games Week no ha sido más que el reflejo de ese hecho. Los fans no sólo llenaron los pasillos y pabellones de Ifema de imaginación en la creación de sus disfraces, sino de una fidelidad y calidad asombrosas. Vimos armaduras creadas con un detalle pasmoso, trajes recreados al milímetro y hasta "efectos especiales", algo que también se vio en el concurso oficial de Cosplay de la feria. Pero es sin duda ver cómo año tras año esta afición crece lo que augura un futuro al Cosplay en España realmente interesante. De momento, no todos los visitantes a una feria como Madrid Games Week -como ocurre en otros países y con otros eventos- se animan a disfrazarse, pero con el paso del tiempo, ya veremos si los visitantes de la Comic Con no acaban envidiando lo que se vea por los pasillos de la feria madrileña.



Un cosplay genuinamente japo era el que estas chicas llevaban por la feria, metidas hasta la médula en su papel. ¡Os saludamos!



¿Es posible hacer cosplay con "efectos especiales"? Pues sí, y la inventiva consigue resultados como que un orbe "levite" mágicamente.



Salidos del universo de «BioShock Infinite», la preciosa Elizabeth y Booker se pasearon por la feria. Ojo al detalle del dedal...



Con «Assassin's Creed Syndicate» como estrella de Ubisoft en la feria, los "asesinos" con capucha también se pasearon por el pabellón.



No esperamos ningún juego de «Predator» próximamente, pero las armaduras de estos fans eran algo alucinante. El detalle era increíble.



No todas las competiciones eran para "pros" de los eSports. En Ubisoft «Rainbow Six Siege» hizo su presentación con torneos para los visitantes.

"El eclecticismo del mundo del videojuego dominó en Madrid Games Week 2015"

tar de los juegos. De «League of Legends» a «HearthStone», los juegos que, sin embargo, acapararon la atención de los fans de la feria, y el escenario principal, fueron los de acción: «Call of Duty» y «Counter-Strike GO». Tienes toda la información en la sección de eSports.

Y hubo para más, para mucho más, en Madrid Games Week: tiendas de merchandising y memorabilia, una sección retro repleta de máquinas, consolas y videojuegos clásicos, hardware, competiciones para aficionados, "saltos de fe" a lo «Assassin's Creed» en el stand de Ubisoft, realidad virtual... Un auténtico paraíso para el jugador. Durante cuatro días Madrid Games Week se ha convertido en un evento de referencia. El año que viene volverá, más grande y mejor. **A.P.R.**



El hardware, y en concreto el de PC, fue también uno de los elementos clave de esta edición de la feria, con productos como los de MSI.



El stand de Bandai Namco fue de los más visitados gracias a la versión de prueba de «Dark Souls III» y la máquina de «Moto GP 15». ¡Como pilotar de verdad!

EL RETRO SIGUE FUERTE

Como en los últimos años, el mundo retro ha sido uno de los puntos fuertes de Madrid Games Week. Desde colecciones de consolas y micros de los 80, a memorabilia para fans.



El retro no es -aunque, de hecho, nunca lo fue- una moda pasajera, sino uno más de los muchos universos del videojuego que, año a año, a caballo entre la nostalgia y el conocimiento histórico, se ha hecho fuerte en cada edición de Madrid Games Week. Allí pudimos ver y disfrutar -y hasta comprar, que es uno de los aspectos relevantes en la feria- desde recuerdos en forma de imán o camiseta, hasta consolas retro artesanales o pequeños muebles de recreativa a medida. Es emocionante ver, además, cómo los jugadores más jóvenes, que no llegaron a conocer de primera mano las máquinas de los años 80 y 90, también encuentran en el retro un interés no pequeño por saber de dónde proceden algunas de las sagas de videojuegos más famosas de la Historia. Eso sí, estar por la zona retro de Madrid Games Week mucho tiempo podía llegar a ser peligroso... para nuestras carteras. La tentación era mucha y grande con todo lo que había.




¿Te acuerdas de las monedas de cinco duros? Si es así, seguro que gastaste un puñado de ellas en estas máquinas en tus años mozos.




NES, Spectrum +2, Atari ST, Super Nintendo, CBS Coleco... Seguro que los que crecieron en los años 80 echaron una lagrimita al verlas.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 19 de Noviembre de 2015

assassinscreed.ubi.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y aventura, en un mundo abierto realista**, ambientado en el Londres Victoriano.
- Tendrás a tu disposición **dos protagonistas: los hermanos gemelos Jacob y Evie Frye.**
- Nos encontraremos con multitud de personajes históricos, **de la reina Victoria a Jack el Destripador**.
- La **tecnología de la revolución industrial** será clave en las misiones y el combate.
- Lucharemos sobre varios **medios de transporte.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Ubisoft tiene el objetivo de ofrecer la entrega más ambiciosa y espectacular de la saga, ambientada en un momento histórico fascinante repleto de personajes increíbles.

ASSASSIN´S CREED SYNDICATE

¡La revolución de los asesinos!

La habilidad con la que Ubisoft ha sido capaz de adaptar algunos de los más importantes eventos de la Historia a la trama de la saga «Assassin's Creed» es casi más alucinante que la calidad técnica o la innovación en el diseño de acción que la saga nos ha venido ofreciendo desde hace casi una década. Nacida con la generación de consolas de PlayStation 3 y Xbox 360, la saga de Ubisoft nos ha deparado horas y horas de diversión, mientras ha sido capaz de crear modelos a seguir en el diseño de acción en mundos abiertos y nuevas reglas de interaccion con el entorno.

Estos "tour de force" de la producción no llegan exentos de coste, a veces incluso del propio prestigio de estudios e imagen de marca. Todos recordamos el fiasco técnico de «Unity» pese a contar con uno de los diseños más depurados y elegantes de toda la saga. El cambio de motor gráfico y las exigencias en los plazos de producción pueden provocar desastres no deseados. Por tanto, no es sólo el gran presupuesto o los equipos numerosos lo que forma la clave del éxito.

Pero, tras ese bache, la vida de la saga continúa, y lo hace con un título capaz de reivindicar el buen hacer de los estudios de Ubisoft y de sus diseños. Un título como «Syndicate». De nuevo, se abunda en el modelo conocido de la saga: mundo abierto, personajes históricos asociados a la trama, libertad de exploración, el eterno conflicto asesinos-templarios y eventos críticos de la humanidad adaptados a un guión que explota esa gran idea de una conspiración eterna que guía la evolución de la especie.

Los gemelos

«Syndicate», como anteriores entreghas de la saga, intenta ofrecer un punto distintivo en su diseño más allá de la ambientación histórica. Si «Unity» tenía las misiones cooperativas como piedra de to-

"El Londres victoriano de la revolución industrial es el escenario de la nueva aventura"



¡Es un buen momento para la hermandad de los asesinos! Siempre presentes en los momentos claves de la Historia, los asesinos toman al asalto el Londres victoriano.



SABÍAS QUE...

...Ubisoft ha creado un "buscador" de Internet decimonónico en el que se parte del supuesto de que esta tecnología existía en el s. XIX, con noticias, curiosidades y datos reales de la época? Pruébalo en:
www.searchengine.assassinscreed.com



Dos hermanos, una historia. Dos protagonistas, los gemelos Jacob y Evie Frye se convierten en la clave de la trama.





¡La revolución industrial está en marcha! La máquina de vapor propició el desarrollo industrial del Imperio Británico, momento de las mayores desigualdades sociales de la Europa moderna.

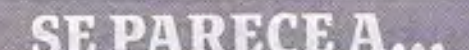
que, «Syndicate» apuesta por una multiplicidad diferente, reflejada en no uno, sino dos protagoinistas: los gemelos Evie y Jacob Frye.

Además de contar con dos personajes principales, «Syndicate» aporta algo más a la historia del juego con esta dualidad: dos perspectivas sobre la situación social del momento. Y dado que la revolución industrial en el Londres victoriano es el escenario del juego, las lecturas son muchas y muy atractivas.

Testigos de la Historia

«Syndicate» ofrecerá en sus dos protagonistas dos estilos de acción y dos formas de ver los acontecimientos históricos –fascinantes, como siempre– desarrollados en la trama del juego. No sólo los dos personajes miran los acontecimientos de los que son testigos de forma distinta, sino que su interacción con distintos secundarios de lujo –personajes históricos enormemente relevantes– a lo largo del juego nos permitirá inclinar el desarrollo del guión de un lado u otro, según afirman los responsables del juego.

Entre estos personajes secundarios vamos a encontrar una lista de lo más jugosa, por lo relevante de sus nombres en distintos sectores de la sociedad. Nos toparemos con Alexander Graham Bell, que además de inventor –oficial– del teléfono nos proporcionará distintos "juguetitos" que nos serán de suma utilidad en muchas misiones; veremos también a Karl Marx, autor de "El Capital" y responsable de una guerra de clases que servirá de argumento a uno de los dos hermanos para llevar a cabo sus acciones –descubre tú cuál–; nos encontraremos con Florence Nightingale, enfermera e inspiradora de servicios sociales que hoy consideramos básicos, pero que a finales del s. XIX no eran tan obvios en la sociedad; nos cruzaremos con Dickens, la reina Victoria y... ¡hasta el mismísimo Jack el Destripador! Sí, Londres en la segunda mitad del siglo XIX era un lugar fascinante, y «Assassin's Creed Syndicate» reflejará todo



SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED UNITY
La anterior entrega de la saga se ambientaba en la época de la revolución francesa.



BATMAN ARKHAM KNIGHT
El combate y el mundo abierto son parte de los puntos comunes de ambos títulos.



¡**Ese salto de fe, que no falte!** Desde el primer juego de la saga algunos detalles del diseño de acción se han mantenido inalterados, como el salto de fe a esos inevitables carros de paja.



¡**Las asesinas reivindican su papel!** No es la primera vez que un personaje femenino aparece en la serie, pero no tan relevante.



LONDRES, S. XIX

El Londres victoriano y la revolución industrial son el escenario de la nueva entrega de la saga.



Combates... ¡en carruajes! El Londres de la segunda mitad del s. XIX, en plena era victoriana, define el estilo de la acción. Desde los combates en los bajos fondos londinenses hasta las persecuciones en carruaje.



La revolución industrial está en marcha. Máquinas de vapor y condiciones de trabajo miserables. Las obras de Dickens, también presente en el juego, reflejan una realidad de pobreza e industrialización.



Dos hermanos para uns historia de crímenes. Los gemelos Frye, Jacob y Evie, aportan dos puntos de vista sobre una sociedad convulsa, en plena evolución y apasionante históricamente.



Nueva era, nuevos "trucos". La electricidad, los automatismos y la tecnología se convierten en «Syndicate» en uno de los pilares de las nuevas técnicas de los asesinos para cumplir sus misiones y conseguir sus objetivos. ¿Listo para la revolución del asesinato?

> **"El protagonismo recae sobre dos gemelos, Jacob y Evie Frye, como el reflejo de su sociedad"**

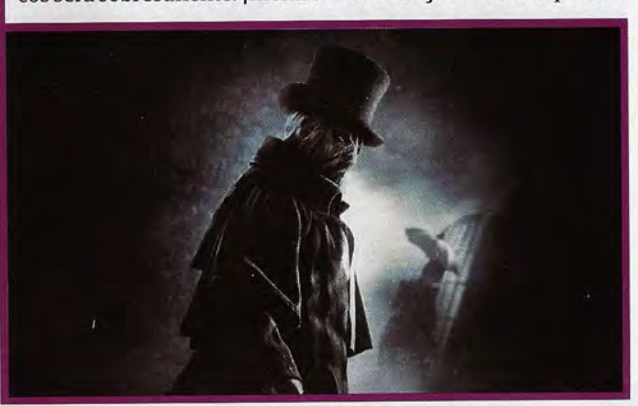
eso con el habitual atractivo histórico que hemos disfrutado en otras entregas de la saga.

El guión que da forma al juego, en realidad, no hace sino adaptar la realidad de la época victoriana a las conocidas premisas del enfrentamiento entre templarios y asesinos a lo largo de la Historia. Así, Jacob y Evie lo que hacen es formar una banda de asesinos entre los habitantes de los bajos fondos londinenses, los Rook. El objetivo es Crawford Starrick, maestro templario, y sus siete "capitanes" que son las cabezas de distintas actividades en Londres y controlan la sociedad a través de los transportes, la industria, los servicios médicos, etc. Controlando estas áreas mantienen una legión de trabajadores semiesclavizados y empobrecidos sin acceso a ningún derecho, mientras ellos se enriquecen y lo controlan todo. La lucha de clases nació en Londres, y ya Karl Marx escribió su El Capital pensando en una revolución aquí, no precisamente en Rusia. Y si esta historia parece terroríficamente actual, a lo mejor es porque un simple videojuego puede tener más de una lectura sobre lo que aparentemente nos ofrece. ¿Será cosa de los asesinos, infiltra-

El Londres victoriano era una ciudad muy peligrosa. Y no sólo por la presencia de los hermanos Frye. Quizá hayan sido sus ancestrales enemigos templarios.

La Historia contada por sus grandes personajes...

Sabíamos que, como en todas las entregas de la saga, en «Syndicate» los eventos y personajes históricos relevantes de la era victoriana serían algunos de los detalles que se adaptarían a la historia del juego. Sin embargo, en pocas entregas este apartado es tan importante. De Dickens a la reina Victoria, pasando por Marx o Graham Bell, la intervención de personajes históricos será sobresaliente. ¡Incluso veremos a Jack el Destripador!





La indumentaria típica del asesino no es la única en el juego. Jacob e Evie contarán con diversos atuendos.





Jacob y Evie poseen distintas técnicas y armas favoritas. Aunque sean gemelos y asesinos, cada uno tiene su estilo personal. Más directo y brutal en el caso de Jacob, más sutil, en el de Evie.

dos en os estudios de desarrollo de Ubisoft, para abrirnos los ojos y que nos unamos a su causa contra los pérfidos templarios?

Llega la tecnología

Pero, lo hemos mencionado antes de pasada, en «Syndicate» descubriremos algo que en otros juegos de la saga estaba en un estado más embrionario: la tecnología. La Revolución Industrial pone sobre el tapete las bases de lo que será la sociedad futura, nuestra sociedad actual. La química, la física, la electricidad, la producción industrial, el vapor... todo ello tendrá una relevancia en las misiones del nuevo juego de Ubisoft como no imaginas, que afectan no sólo estéticamente a la acción, sino también a la jugabilidad.

Además, más allá de todo eso, la acción aprovechará el entorno histórico de forma inédita gracias al uso que de la sociedad urbana londinese hace el juego: persecuciones en carruajes, combates en los techos de los vagones de un tren de vapor, nuevas armas, nuevas tácticas... ¡algo increíble!

«Assassin's Creed Syndicate» no es sólo, a priori, la más alucinante entrega de toda la saga, sino que llegará para reivindicar todos los avances en diseño y jugabilidad de «Unity» que quedaron malogrados por problemas técnicos –y probabalemente por ese vertiginoso calendario de producción que tiene Ubisoft, marcando una entrega anual, mínima, de la saga.

Por historia, misiones, posibilidades y diseño, «Syndicate» apuntan a ser la entrega total de la saga. Dentro de unos días los Frye nos descubrirán la verdad. **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/EA
- **Distribuidor:** EA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 19 de noviembre 2015

starwars.ea.com/es_ES

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción multijugador** en el universo Star Wars.
- Habrá opciones para convertirse en **soldado de infantería o manejar naves, cazas** y hasta los blindados AT.
- Los combates se desarrollarán en **escenarios de la trilogía original**, y otros de las nuevas películas.
- En algunos modos de juego podremos meternos **en la piel de algunos personajes míticos** de las películas.
- Podrñas **jugar en 1ª o 3ª persona**, a elección.

PRIMERA IMPRESIÓN

Star Wars está de moda este fin de año y «Battlefront» es una de las razones. La posibilidad de vivir a lo grande las batallas del cine es un aliciente más del esperado juego de EA.

STAR WARS BATTLEFRONT

¡Con la ayuda de la Fuerza vencerás!

Cuando una beta, como la que ha tenido en marcha en las últimas semanas «Star Wars Battlefront», es probada por más de siete millones de jugadores, es señal de que el de DICE y EA no es un juego más de acción bélica multijugador. Y eso que, en esencia, como ya hamos comentado en anteriores números de Micromanía, nos encontramos ante una versión muy peculiar de los modos ya conocidos de la serie «Battlefield». Pero, claro, el universo Star Wars es muy especial, y no es lo mismo ser un soldado anónimo que un stormtrooper, manejar un tanque que un AT-ST, o en lugar de ser un comandante de equipo metrse en el casco de Darth Vader, sable láser en mano –o de ese moñas de Luke Skywalker...

«Star Wars Battlefront» está cada día más cerca y en las últimas semanas EA y DICE se han apresurado a desvelar nuevos modos de juego y más detalles de todo lo que nos espera si La Fuerza nos invade. ¿Listo para un viaje inolvidable a una galaxia muy, muy lejana?

Más modos de juego

Sí, las últimas semanas estudio y compañía han estado ocupados dándonos más detalles sobre modos de juego disponibles. Algunos son realmente especiales, como Caza al Héroe, en que lo reducido de su concepto y mapas –ocho jugadores en la partida– se compensará con la aparición de los personajes más legendarios de las películas. La esencia es que un jugador se convierte en un héroe o un villano (Luke, Bobba Fett, Darth Vader...), según el planeta en que se juegue, y los siete jugadores restantes van a su caza. Es una acción directa, no tan táctica como en otros modos, pero elementos estratégicos como la colocación de torretas o el apoyo entre los jugadores "cazadores" para acorralar al héroe –o al villano– en un lugar estrecho pueden ser clave. Claro que las habilidades especiales de un Darth Vader harán que sea muy puñetero enfrentarse a él en solitario, o que Bobba Fett nos dejé con dos palmos de narices cuando use su mochila para escapar de una

> "Con su perfecta ambientación y los personajes originales puede ser el juego total de Star Wars"

Ya has estado aquí antes, pero nunca has combatido así...

Además de, lógicamente, por el estreno de la nueva película de Star Wars, la ambientación de «Battlefront» en escenarios conocidos de la trilogía original y con la aparición de los grandes personajes que hicieron legendarias a las películas de Lucas es el mayor acierto del juego. No sólo nos mete en un entorno familiar sino que nos hace partícipes y protagonistas, viviendo, como siempre habíamos deseado, el universo Star Wars.



¿Puede ser «Battlefront» el juego definitivo de Star Wars? A priori lo tiene todo para ser así: la estética, naves y personajes de la trilogía original, y acción multijugador total.



Las batallas en escenarios ya conocidos, como los del planeta Hoth, se unen a otros nuevos, como la batalla de Jakku.





Además de batallas multitudinarias tendrás misiones en las que podrás jugar de forma cooperativa con un amigo, haciendo el combate algo más pausado, pero igual de emocionante.

emboscada. Luego veremos otros modos inspirados en clásicos de la acción multijugador, como Cargamento, basado en una Captura la Bandera de libro, o Captura de Droides, basado en un control de puntos estratégicos tan habitual en cualquier juego del género –o de estrategia–, con la diferencia de que estos puntos se mueven durante la partida.

La clave Star Wars

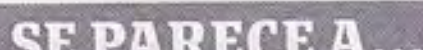
En realidad, como decíamos, no es que «Battlefront» reinvente la acción multijugador, pero el factor Star Wars es clave en la adaptación de fórmulas conocidas a un universo tan popular y legendario, además de que todo apunta a que esa adaptación está siendo milimétricamente diseñada para encajar como un guante.

Ya vimos cómo este objetivo apuntaba a sr una realidad al hablar de algunos de los modos de juego en el número pasado de Micromanía, como Supremacía, una adaptación del clásico Conquista de «Battlefield», pero muchos otros, como Escuadrón de Cazas, donde las naves de Star Wars –X-Wing, TIE Fighter, Halcón Milenario– se convierten en protagonistas, son únicos y realmente propios de «Battlefront». Esa combinación es lo que hará, presumiblemente, del juego de DICE y EA, algo tan especial como cualquier fan de la saga pide.

Y si quieres cosas especiales, y eres fan de esos extras que con tanta frecuencia se prodigan últimamente en los juegos, estudio y compañía tienen buenas noticias para ti sobre las distintas ediciones de «Battlefront».

A por toda la galaxia

Además de la edición estándar del juego, habrá dos ediciones adicionales. La Deluxe incluirá extras como el bláster de Han Solo o emoticonos exclusivos, y si apuestas por el "top", con la Ultimate Edition, tendrás todo lo de las dos anteriores, más el Pase de Temporada, con el acceso a todos los DLC que se están preparando. ¡Que la Fuerza te acompañe!. **A.P.R.**



SE PARECE A...



BATTLEFIELD 4

Muchos modos de juego están basados directamente en los del multi de la saga «Battlefield».



COD ADVANCED WARFARE

Otro grande de la acción bélica multijugador -y futurista- en el PC, con puntos en común.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 10 de noviembre de 2015

eu.battle.net/sc2/es

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia en tiempo real, conclusión de la trilogía** iniciada con «Wings of Liberty».
- La campaña estará centrada en **la facción de los Protoss**, liderada por el jerarca Artanis.
- Incluirá **nuevas unidades multijugador** para las tres facciones disponibles.
- Ofrecerá nuevos modos de juego multijugador, incluyendo **misiones y batallas cooperativas**.
- Cada día habrá **torneos online sin restricciones**, para todos los niveles.

PRIMERA IMPRESIÓN

La esperadísima conclusión de la trilogía «StarCraft II» apunta a convertirse en la más rompedora de todas las entregas con sus inéditos modos de juego.

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

¡La gran guerra llega a su fin!

Parece mentira que hayan pasado ya cinco años –¡cinco años!– desde la aparición de «Wings opf LIberty», primera entrega de «StarCraft II», en una trilogía con la que Blizzard rompió sus propios moldes al estructurar un juego. Durante ese tiempo el estudio ha sometido a su criatura a profundos cambios que han ido desde la apariencia, con la mejora continua del motor de juego, hasta las mismas bases de su jugabilidad, con modos de juego cambiantes que ahora, en «Legacy of the Void», van a ser aún más acusados.

Y es que durante estos años –y recordemos que ya van dos desde «Heart of the Swarm», que tampoco es moco de pavo– Blizzard no ha paraado de recoger sugerencias y críticas de la inmensa comunidad de fans del juego. De ahí, con toda seguridad, llegan muchas de las innovaciones que esta última entrega de la trilogía nos va a deparar, con un giro en el multijugador realmente inesperado, hacia modos cooperativos, como la verdadera estrella de «Legacy of the Void».

La hora de los Protoss

Aun así, «Legacy of the Void» centra su propia esencia de cierre de la trilogía desde la perspectiva de la campaña. Recordemos que la existencia de la trilogía de «StarCraft II» llega por la justificación dada por Blizzard de dedicar cada entrega a una de las facciones existentes en el universo «StarCraft». Y es la hora de los Protoss.

En el papel del jerarca Artanis nos embarcaremos en una brutal guerra para recuperar el mundo natal Protoss, el planeta Aiur, que cayó años atrás en manos del enjambre Zerg. Tras crear una flota de baves de guerra y liderar al pueblo Protoss, todo parece estar al alcance de nuestras manos, pero el despertar de un mal ancestral, Amon, amenaza no sólo nuestros planes, sino el futuro de la galaxia.

> “La conclusión de la trilogía se perfila como la entrega más rompedora e innovadora”

¡Los Protoss exigen venganza! Ya tenemos a la vuelta de la esquina la esperada conclusión de la trilogía del juego de estrategia en tiempo real más alucinante de Blizzard.

Nuevos modos de juego para los heróes legendarios de la saga

No es exagerado afirmar que «Legcy of the Void» será el perfecto colofón a «StarCraft II» con una entrega que se presume como la más rompedora de la trilogía. Y es que Blizzard está echando el resto no sólo en el diseño de la campaña Protoss, sino en la inclusión de modos multijugador inéditos, donde la vertiente cooperativa será la estrella. Tanto en el Modo Arconte como en las Misiones Cooperativas, la innovación está servida.





Los nuevos modos de juego multijugador parecen apostar claramente por la vertiente cooperativa, jugando codo con codo.





Nuevas unidades multijugador se unen a la panoplia ya conocida de los anteriores juegos. E incluso hay alguna unidad que regresa desde el clásico «Brood War»: el merodeador.

Las bases de la historia no son el colmo de la originalidad, pero como suele ocurrir con todo lo que toca Blizzard, es su manera de hacer las cosas y desarrollarlas –sin necesidad de inventarse la rueda– lo que hace que sus juegos sean diferentes y fascinantes.

Un ejemplo lo encontramos, por ejemplo, en el prólogo de la campaña. Y es que Blizzard, si has reservado el juego, te da acceso anticipado a "Murmullos de Muerte", una tripleta de misiones donde te metes en la piel de otro de los héroes Protoss, Zeratul, para resolver la pieza final de la profecía de Xel'naga. Pero, además de esto, lo que hará diferente y único a «Legacy of the Void», como decíamos, en todo lo relacionado con los modos multijugador, que van a ser rompedores en la trilogía.

Reunión de héroes

Los modos cooperativos se convierten en el eje de los nuevos diseños. El modo Arconte es uno de ellos, controlando una base entre dos jugadores, de forma coordinada, para luchar contra dos enemigos en multijugador. El emparejamiento puede dar lugar a situaciones peculiares, como la de que uno de los jugadores se convierta en mentor y maestro de uno más inexperto.

Por otro lado, tenemos las misiones cooperativas, en las que los héroes clásicos –Kerrigan, Raynor y Artanis– se alían para combatir al enemigo común, ya sea defendiendo fortalezas o acabando conmlos suministros de Amon, por ejemplo, cada uno dirigiendo a sus unidades y cooperando tácticamente con el aliado.

Pero, ¿significa todo esto que el enfrentamiento queda vedado en el multijugador de «Legacy of the Void»? En absoluto, contando con otro de los apartados relevantes que Blizzard está preparando para los fans del juego: torneos diarios, online, sin restricciones, sin limitación de nivel. Un aliciente al que difícilmente se podrá resistir cualquier fan de «StarCraft II». La trilogía está a punto de concluir... ¡y de qué manera! **A.C.G.**



SE PARECE A...

GREY GOO
Estrategia en tiempo real futurista, deudora en fondo y forma de la escuela «StarCraft».

SC HEARTH OF THE SWARM
La anterior entrega de «StarCraft II» se centraba en los Zerg como facción de campaña.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Treyarch/Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 6 de noviembre de 2015

www.callofduty.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción bélica** ambientado en un futuro distópico y no muy lejano.
- Los soldados estarán mejorados con **tecnología cibernética e implantes neuronales.**
- Ofrecerá un **nuevo diseño de acción multijugador**, con posibilidad de usar todo el entorno para moverse.
- Incluirá un **nuevo modo zombis**, con una campaña cooperativa.
- La historia nos meterá en una guerra global donde una **batalla por el control mental** es el eje.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de «Black Ops» conviértete a los soldados de operaciones encubiertas en soldados casi cibernéticos, con la tecnología futurista dominando el diseño.

CALL OF DUTY BLACK OPS III

La guerra de la tecnología invade tu PC

La guerra ya no es por la conquista de un territorio. Ni siquiera de unas ideas. O de unos recursos. Ni por la superioridad étnica. La guerra del futuro es por el futuro mismo. El trofeo es el futuro, sí, la historia misma. Pero para conseguir algo así, es precisamente el futuro, o mejor dicho, su tecnología, la clave que permitirá ganar la partida al caos. Una partida que está a punto de empezar. En tu disco duro.

Tecnología y caos

«Black Ops III», tras mucha espera, y más información a estas alturas de lo que es habitual en anteriores juegos de la saga «Call of Duty», apuesta de nuevo –como sus precedentes más cercanos– por la acción bélica futurista repleta de armas vanguardistas, robótica, blindados mastodónticos, drones y cachivaches varios que hacen de la tecnología el eje sobre el que se mueve el diseño y la trama. Sin embargo, en esta ocasión la tecnología ya no es un añadido al soldado, sino parte esencial de él. El soldado de «Black Ops III» es el arma.

Sí, en la nueva entrega de «Call of Duty» encarnamos a soldados repletos de implantes neuronales, prótesis, mejoras cibernéticas y convertidos en un ser híbrido, casi, entre humano y máquina. Algo necesario, según parece, para luchar contra el caos y la anarquía que han invadido el mundo tras una serie de desastres climáticos y sociales. Lo malo es que esa tecnología parece que puede afectar más de lo esperado al comportamiento, y en un contexto de una nueva guerra fría futurista algunos de los más destacados soldados parecen haber desaparecido sin saber la razón. ¿Hay alguien detrás de esa desaparición o es otra cosa? ¿En realidad sabes lo que está pasando? La aventura del futuro de la acción bélica acaba de empezar.

Más allá del soldado

La campaña de «Black Ops III» es el mejor exponente de la tecnología gráfica y de diseño de accion que Treyarch y Activision han venido dibujando durante años para aplicarla a las nuevas consolas y los PC

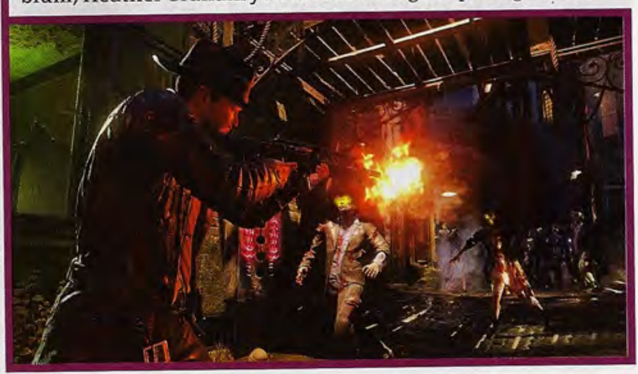
> «La apuesta futurista total invade la acción bélica en la tercera entrega de «Black Ops»»



¡**Bienvenido al futuro!** Sí, la tecnología lo domina, pero no como esperábamos, y es que la guerra global es el futuro al que nos aboca «Call of Duty Black Ops III». ¡Espectacular!

Es el futuro de la acción bélica, sí... ¡pero aún hay zombis!

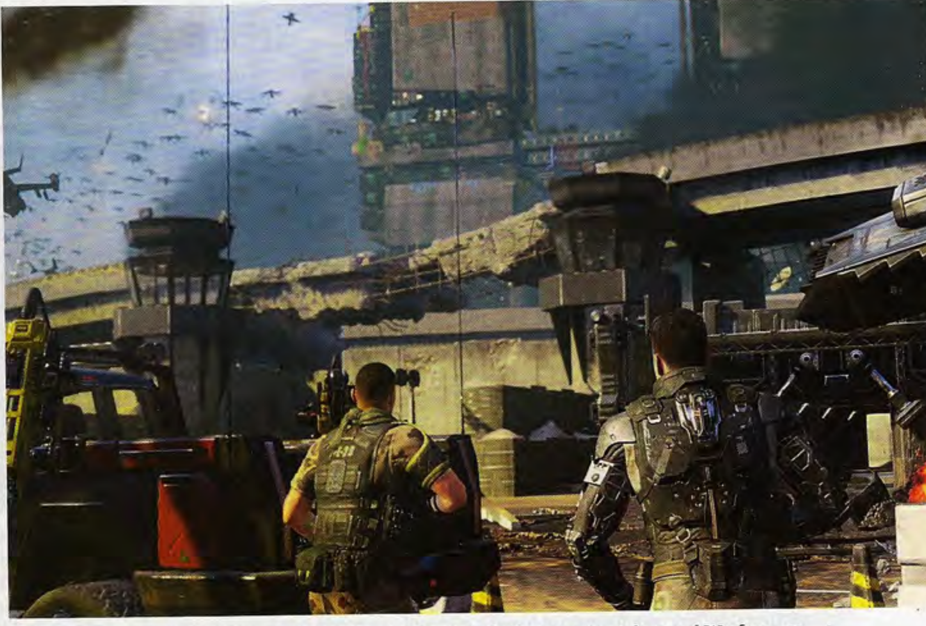
Los zombis vuelven en «Call of Duty» en lo que ya es un añadido clásico. Pero este año la guerra contra los muertos vivientes apuesta por un estilo diferente. Como si de un homenaje a sagas como «Left 4 Dead» se tratara, la campaña zombi de «Black Ops III» tiene nombre propio, «Shadows of Evil», apuesta por el cooperativo, y grandes actores como Ron Perlman, Jeff Glodblum, Heather Graham y Neal McDonough lo protagonizan.





Armas, grandes. Blindados... ¡más grandes! IA, robótica y la tecnología bélica de vanguardia se unen y mejoran al soldado.





¿No son exoesqueletos? No, exactamente. A diferencia de los exos de «Advanced Warfare», en «Black Ops III» se apuesta por la integración cibernética, en un estilo más cercano a «Deus Ex».

de alta gama. Sí, también en esta entrega de «Call of Duty» vamos a tener mucha tecnología, pero en este caso de desarrollo y diseño. Es algo que no veremos únicamente en la campaña, claro, pero con las numerosas cinemáticas sacando partido del nuevo motor gráfico, será uno de los apartados más evidentes en que apreciar esta evolución técnica.

Sin embargo, ya sabemos que en los «Call of Duty» de los últimos años la campaña individual no sólo ha dejado de ser el eje del juego, sino que se ha convertido en un elemento más de un conjunto que agrupa, grosso modo, tres grandes áreas: campaña, multijugador y zombis. Y «Black Ops III» no va a ser una excepción a esta norma tan exigida ya por los jugadores.

El modo zombis, por ejemplo, ofrecerá un nuevo diseño con una campaña cooperativa protagonizada por cuatro personajes, a los que ponen cara y voz conocidos actores de Hollywood. Pero es el multijugador donde Treyarch quiere dar un giro importante sobre otros juegos.

Más multi futurista

La incorporación de los exos y otras tecnologías bélicas en los distintos modos multijugador de «Advanced Warfare» se ve sustituido en «Black Ops III» por un diseño más global que apuesta por una mayor fluidez de la acción en interacción con el entorno. Podremos correr por muros, saltar y engancharnos a estructuras elevadas mientras disparamos o usamos granadas EMP. Habrá drones, blindados robotizados, arcos futuristas, camuflajes ópticos, soldados cibernéticos... ¡la repera!

Y si mientras has leído parte de lo que acabamos de contar has pensado: "un momento, esto se parece a...", pues sí, has dado en el clavo. Si has probado la beta de «Black Ops III» habrás visto que su multijugador es muy «Titanfall» –«Advanced Warfare» ya bebía de esa fuente en parte–. Así que, después de todo, parece que la gente de lo que ahora es Respawn no iba tan desencaminada, ¿verdad? **A.C.G.**



SE PARECE A...



COD ADVANCED WARFARE
La tecnología bélica futurista también domina todo el diseño de acción y de jugabilidad.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION
Un futuro distópico dominado por la cibernética es la clave del diseño de acción y de la trama.



DOOM

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2016

www.doom.com/es-es

«Doom» es uno de esos iconos totales de la Historia del videojuego y uno de esos nuevos títulos sobre los que, pese a estar la propia Id detrás de su desarrollo, la sola idea de "remake" le hace a uno temblar las canillas. Pero hay que reconocer que lo poco que se ha visto hasta ahora ha sido espectacular, que los demonios clásicos y las armas más conocidas siguen ahí y que la inminente alpha del juego -¿compraste «Wolfenstein The New Order» antes del 267 de mayo de 2014?- nos está poniendo los dientes muy, muy largos...

FAR CRY PRIMAL

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 23 de Febrero de 2016

far-cry.ubisoft.com/primal/es-ES/home



Hemos viajado por África, el Trópico y el Himalaya. Ahora, queda viajar por la Historia. Y es que la nueva entrega de «Far Cry» ya no cambia sólo el escenario, sino también la época, llevándonos a la Edad de Piedra, luchando contra mamuts y otras bestias prehistóricas. El único objetivo aquí será sobrevivir en la salvaje tierra de Oros, dominando el fuego y luchando contra depredadores.

MASTER OF ORION

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** NGD Studios/Wargaming
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2016

www.masteroforion.eu/es



La puesta al día de uno de los mayores clásicos de los 90 en el mundo de la estrategia sigue soltando con cuentagotas la informacion referida a su desarrollo. Apenas se ha visto nada del juego real, salvo unos cuantos diseños de naves y de algunas de las razas, aunque los fans más veteranos estarán deseando echarle mano a la Edición de Coleccionista, que incluirá los tres juegos originales.

RAINBOW SIX SIEGE

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 1 de Diciembre de 2015

rainbow6.ubi.com/siege/es-ES

Desde hace casi un mes la beta cerrada de «Rainbow Six Siege» está en marcha y con ella muchas de las características más relevantes de la apuesta de Ubisoft por insuflar nueva vida a una de sus sagas más veteranas. Pero ahora, la acción se vuelve más táctica que nunca con el multijugador como gran piedra de toque y los eSports en el horizonte, en una nueva estrategia en la que la compañía francesa pretende asentarse como una de las principales en el mundo de la competición online y los grandes torneos. ¿Terrorista o policía? La elección no será banal...



WORLD OF WARCRAFT LEGION

- **Género:** MMO
- **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.worldofwarcraft.com/legion

La sexta expansión del incombustible «World of Warcraft» sorprendió a todos en el anuncio oficial realizado por Blizzard en Gamescom. Nuevo aumento de nivel de experiencia, un nuevo escenario de juego -las Islas Abruptas-, el estreno de la Sede de Clase, una nueva clase de personaje -el cazador de Demonios- en dos vertientes... Como de costumbre, Blizzard no se limita a lanzar una serie de nuevas áreas para explorar, sino todo un compendio de contenido que pondrá del revés el universo de «World of Warcraft». Prepárate para la invasión.



TALES OF SYMPHONIA

- **Género:** Rol
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2016

www.bandainamcoent.es



Una saga clásica del JRPG del mundo consolero llegará a comienzos de 2016 al PC a través de la distribución digital. Una aventura repleta de personajes llenos de carisma, una estética dominada por el cel-shading y más de 80 horas de juego para una historia que nos lleva al mundo de Sylvarant, donde la tierra está muriendo por la falta de Maná, la energía necesaria para la magia y la vida.

THE GUEST

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Team Gotham/505 Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2016

www.teamgothammadrid.com/theguest



Presente en la pasada edición de Madrid Games Week en el área de juegos indie españoles, y con un acuerdo reciente y calentito firmado con 505 Games para su distribución internacional -digital-, «The Guest» es una aventura en primera persona dotada de detalles de calidad y originalidad, que hará las delicias de los fans del misterio, los puzles y los secretos, y el primer juego de Team Gotham.

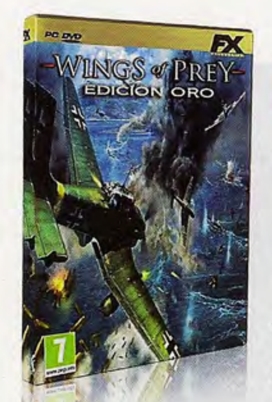


DISHONORED 2

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Arkane Studios/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2016

www.dishonored.com

Mientras Bethesda lanza la edición definitiva en versiones de consola de nueva generación de «Dishonored» y se afana en el inminente lanzamiento de «Fallout 4», el secreto absoluto sobre «Dishonored 2» sigue como lo único seguro sobre la continuación del juego de Arkane. Eso, y la opción de jugar con dos personajes, Corvo y Emily. Aunque la esencia del diseño de acción se mantendrá -sigilo, acción directa, armas ocultas, sistema de combate en primera persona- los detalles sobre el juego siguen ocultos. ¿Cuándo nos dejarán verlo?





WINGS OF PREY

Vive a tope la Segunda Guerra Mundial como piloto y vence a tus enemigos, en un juegazo de misiones aéreas valorado en 10 euros.

Todo conflicto tiene sus héroes, y aunque sean virtuales, ahora tienes la oportunidad de convertirte en un as del aire en la mayor guerra que ha visto la humanidad, gracias a Micromanía y FX y el genial «Wings of Prey», en su edición Oro que incluye la expansión «Wings of Luftwaffe» para que vivas la lucha en los cielos desde ambos bandos.

¡Fuego en el aire!

En el juego original podrás disfrutar de una campaña de veinte misiones en teatros de operaciones reales de la guerra, recreados con todo detalle. Podrás ponerte a los mandos de más de 40 aviones legendarios, como el Spitfire o el Mustang. Además, podrás ajustar el nivel de dificultad hasta un realismo máximo, si así lo deseas. Pero, además, con la expansión tendrás acceso a 10 nuevas misiones, juego cooperativo –hasta cuatro jugadores–, dos nuevos aviones y la posibilidad de jugar como piloto alemán. Si te gustan los aviones y los juegos de guerra, «Wings of Prey Oro» es el juego que esperabas. ¡No te lo puedes perder!





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Wings of Prey Oro» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM248OCT15

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 7600, Radeon X2600 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

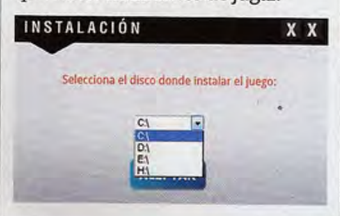
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



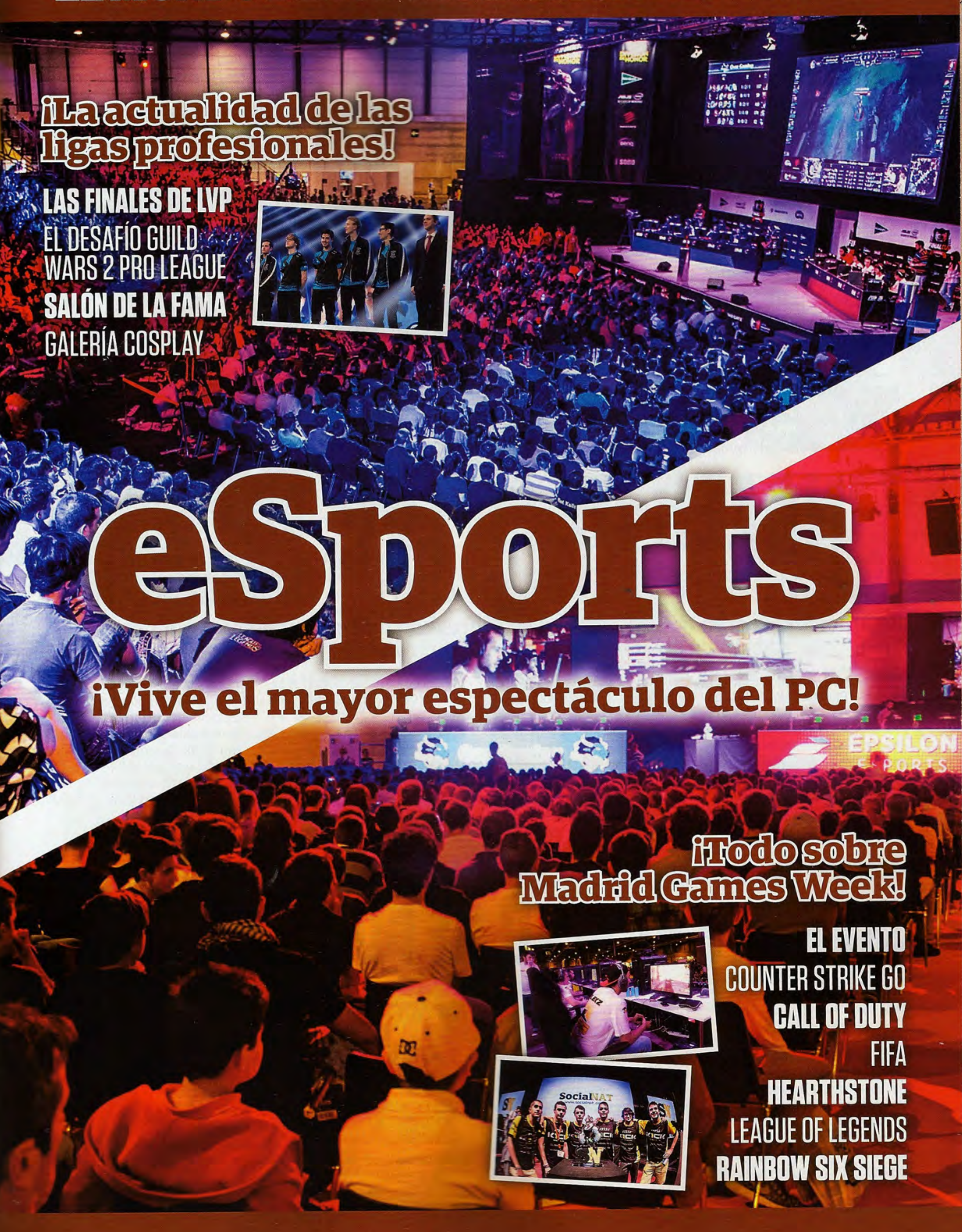
2 Ya tienes activa tu copia de «Wings of Prey Oro». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Wings of Prey Oro» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



EL MUNDO DE LAS COMPETICIONES ONLINE



■ **Liga:** LVP ■ **Competición:** Final Cup (varios juegos) ■ **Fecha:** 4,5 y 6 de Diciembre ■ **Entradas y más detalles:** www.lvp.es









FINALES DE LA LVP

Prepárate para la Final Cup

Se aproxima la gran final de la liga de eSports con más seguidores en nuestro país. La novena edición de la Final Cup prevé acoger a varios miles de asistentes.

La "Liga de Videojuegos Profesional" (LVP) ya habrá completado las últimas sesiones clasificatorias de la presente temporada 2015 cuando leas estas líneas. Los jugadores y equipos vencedores hasta ahora se preparan ya para enfrentarse en las finales de las distintas competiciones. ¡Solo queda el encuentro definitivo! Será en la novena edición de la Final Cup, un emocionante evento presencial que volverá a disputarse en el recinto ferial de Madrid (IFEMA). Dentro del entorno de Gamergy, acogerá a multitud de seguidores durante los días 4 al 6 de Diciembre. La final en la División de Honor del popular MOBA de Riot Games, «League of Legends», promete ser una de las más disputadas. Además, la División de Honor dará acceso a la "League of Legends Challenger Series" europea de 2016, un incentivo más para ganar. Tampoco deberás perder de vista la final de «Counter Strike: Global Offensive»... OverGaming, x6tence o gBots, ¿quiénes se alzarán con la victoria?

Y justo antes de la Final Cup, en la feria FICOD, durante los días 1, 2 y 3 de diciembre (también en IFEMA) la LVP organiza seminarios sore eSports y un *casting* de comentaristas. ¿Te apuntas?

■ **Liga:** ESL Guild Wars Pro League ■ **Competición:** Torneo del MMO «Guild Wars 2» ■ **Fecha:** Noviembre ■ **Más detalles:** pro.eslgaming.com/gw2/proleague/news/

¡SÚMATE AL RETO DE GUILD WARS!

Grandes premios, muchos jugadores y un juego completamente renovado. Toda la comunidad del estupendo juego de rol online «Guild Wars 2» está llamada a competir en esta nueva liga.

La compañía ArenaNet, responsable de la serie de juegos MMO «Guild Wars», ha forjado una alianza conla empresa de eSports ESL para poner en marcha la "ESL Guild Wars 2 Pro League". Se trata de una nueva serie de torneos que se celebrará a lo largo de dos temporadas, repartiendo entre los vencedores un total de 400.000 $ en premios.

El torneo estará abierto a un gran número de jugadores de élite, pero también podrán participar nuevos jugadores de «Guild Wars 2». Las eliminatorias darán comienzo a lo largo de Noviembre.





Con el lanzamiento de la expansión «Heart of Thorns», ArenaNet y la ESL amplían el desafío de los combates PvP en una liga dedicada a «Guild Wars 2».



SALÓN DE LA FAMA

Aquí reconocemos las hazañas de los mejores equipos y jugadores de eSports y las presencias más destacadas de los eventos gaming.

"XKEPE" Y ORIGEN, ¡A POR TODAS EN EL MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS!

El campeonato del mundo de «League of Legends» es uno de los acontecimientos de eSports del año y... ¡ya está aquí! Se celebra el sábado 31 de octubre y la mejor baza entre los jugadores españoles es la de algunos integrantes de los equipos Origen y Fnatic. Al cierre de esta redacción, Origen, con Enrique Cerdeño "xPeke", se enfrenta en las semifinales contra los coreanos de SKTelecom T1. ¡Esperamos ver a los nuestros en la final!





RUMBO AL FINAL DE LA BLIZZCON 2015

Tras la conclusión de la "European Road to Blizzcon" celebrada en Praga, ya se han distinguido los equipos que representarán a los jugadores Europeos en las finales de la Blizzcon 2015 en los torneos de «Heroes of the Storm», «World of Warcraft» y «HearthStone». Tendrá lugar en Anaheim, California, los días 6 y 7 de noviembre, y aunque en esta ocasión no hay clasificados españoles merece la pena seguir las competiciones. *eu.battle.net/blizzcon/es/*





GALERÍA COSPLAY

Junto a los eSports, el cosplay también está muy disputado, como se vio en el concurso de la European Road to Blizzcon







LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS





SocialNAT

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos más disputados de la liga más popular en España, no dejes de pasar por la web de la LVP. También hay torneos diarias.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. Puedes seguirla en los enlaces que te indicamos aquí.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. Acude a su red para participar en torneos o seguir en directo las finales más emocionantes.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

ÚLTIMA HORA

Aquí te repasamos los acontecimientos y citas más relevantes del panorama de eSports en España. ¡Si tienes espíritu competitivo, atento!



FUN & SERIOUS 2015

Después de Madrid Games Week, la próxima cita para los aficionados a los videojuegos es «Fun & Serious» que vuelve a Bilbao esta edición. Se celebrará del 27 al 29 de Noviembre y acogerá torneos de eSports.
funandseriousgamefestival.com



BUEN PAPEL ESPAÑOL EN EL GRAND PRIX DE MAGIC

El popular videojuego de cartas «Magic: The Gathering» tiene cada vez más seguidores en España. Dos de sus jugadores se clasificaron entre los 10 mejores de la pasada Grand Prix Madrid.
magic.wizards.com/es/content/fact-sheet-grand-prix-madrid-2015



NUEVA DIVISIÓN ESPORTS DE ACTIVISION BLIZZARD

Tanto los juegos de Blizzard («HearthStone», «StarCraft II»...) como los de Activision («Call of Duty») tienen gran presencia entre los eSports. Lógico que inauguren una división propia con grandes torneos.
www.activisionblizzard.com

MÁS LIGAS DE ESPORTS DE WARGAMING

Además del torneo Continental Rumble , Wargaming lanza una nueva división de eSports para dispositivos móviles llamada "WG Cells" que incluye «World of Tanks Blitz» y «Loot & Legends» entre otros títulos.
wgcells.com





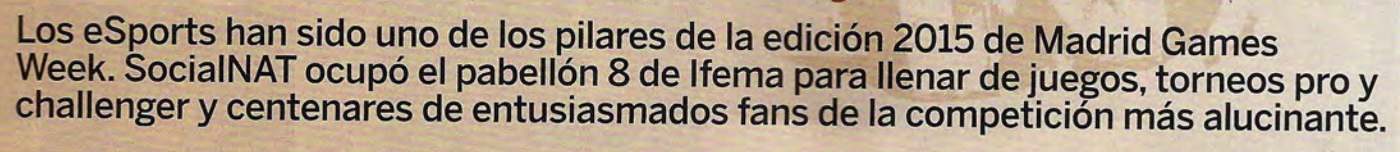






¡LA COMPETICIÓN ARRASÓ MADRID!

Madrid Games Week al rojo vivo



Los eSports han sido uno de los pilares de la edición 2015 de Madrid Games Week. SocialNAT ocupó el pabellón 8 de Ifema para llenar de juegos, torneos pro y challenger y centenares de entusiasmados fans de la competición más alucinante.



En efecto, ¡todo un pabellón dedicado a eSports! Aunque sabíamos que este año SocialNAT, la organizadora de los torneos que se iban a disputar en la Madrid Games Week, quería echar la casa por la ventana, no imaginábamos que fuera tan a lo grande. Evidentemente, el escenario en que se celebraron las finales ocupaba la mayor parte de la superficie del pabellón, rodeado por pequeñas islas en las que se disputaban partidas por parte de visitantes a muy diversos juegos: «FIFA», «Gears of War», «NFS», «Call of Duty», etc. mientras en zonas más alejadas se celebraban clasificatorias de juegos como «League of Legends» –que tuvo su torneo aparte; cosas de ser uno de los juegos más renombrados y populares en el mundo de los eSports– o «HearthStone».

Y es que SocialNAT estructuró la competición para las finales celebradas en Madrid games Week en dos rangos oficiales, Máster, para equipos profesionales, y Challenger, para otros jugadores de nivel amateur. Las finales Máster fueron las de «Counter Strike» y «Call of Duty», mientras que hubo finales Challenger para «Call of Duty», «FIFA» y «HearthStone», todos provenientes de las ligas propias de SocialNAT, previas a la celebracion de la feria.

Desde el primer día de feria el pabellón 8 tuvo un constante trasiego de fans, tanto los que querían contemplar competiciones como participar –los más jóvenes, sobre todo– en algunas de las partidas para aficionados.

Pero no sólo en las partidas estuvo presente el espectáculo. En toda competición de eSports el papel de los comentaristas y casters es cada vez más importante, y mientras los jugadores se afanaban en las clasificatorias y las finales, encontrábamos a gente como STKR y Kibito, un tándem que desde el primer día levantó el entusiasmo del público asistente con sus comentarios en las partidas más importantes.

El domingo, día de celebración de las finales, fue sin duda el momento más relevante de toda la feria en cuanto a los eSports se refiere, y también el que más público reunió.

Eso sí, para el próximo año esperamos que haya algo más de puntualidad sobre los horarios establecidos para las finales, pues al final los retrasos sobre lo previsto se fueron sucediendo en el escenario principal. Evidentemente no es algo que desvirtuara el espectáculo, que fue total con un público entregado y animado constantemente por los comentaristas. Estamos seguros que en la edición de Madrid Games Week 2016 será aún mejor.

COUNTER-STRIKE

Uno de los más venerables juegos de acción multijugador sigue estando entre los favoritos de los aficionados a los eSports. La final de Madrid Games Week demostró su capacidad de arrastrar a una legión de fans.

Cientos de personas se agolpaban en el pabellón 8 para presenciar en directo la final de «Counter Strike» el domingo 4 de octubre. No era para menos, tras semanas previas de clasificaciones por grupos -que quedaban ya muy atras- para los equipos pro y en un par de días se iba a ventilar todo. Y es que ver una partida de «Counter Strike» con el nivel que demostraban los equipos finalistas, Epsilon y Overgaming, es un verdadero espectáculo.

Ya las semifinales dejaron bien claro el control y dominio sobre tácticas y estrategias de las que los equipos participantes hacían gala, con victorias logradas in extremis en algunas rondas, por ambos contendientes, por el simple roce del fuego provocado por una granada, o un disparo de bala en el momento más crítico. Todo un alarde de habilidad.



¡El pabellón de eSports en Madrid Games Week estaba a rebosar! La final de «Counter Strike» bien lo merecía. Fue de una intensidad tremenda.

Una final apabullante

Las semifinales habían mostrado un nivel realmente equilibrado entre todos los equipos particpantes. La de x6tence contra Epsilon, por ejemplo, fue un toma y daca constante, con alternancias en el liderazgo de las diversas rondas. Finalmente, en un acelerón tremendo, Epsilon logró el paso a la final de forma sensacional.

La final en sí misma, sin embargo, fue un dominio de Epsilon sobre Overgaming desde el primer momento. Las dos rondas que pasaron para proclamar al campeón mostraron un resultado final de lo más abultado: 16-2 y 16-5, sobre todo por la actuación de dos de los jugadores más destacados de la partida, pertenecientes al equipo vencedor, Musambani y Soker, con el primero dirigiendo a sus compañeros como un experimentado capitán, y dejando el nivel de la final realmente en todo lo alto.

Los ganadores, Epsilon, se embolsaron un premio en metálico de 3500 euros, aunque el subcampeón tampoco se puede quejar, pues los chicos de Overgaming se llevaron 2000 euros de premio por haber llegado hasta la final. ¡Vaya partidas!

EQUIPO VENCEDOR

EPSILON ESPORTS El equipo español de «Counter Strike» de Epsilon eSports es uno de los más destacados a nivel europeo. Como ocurre con otros muchos, pertenecen a un equipo profesional internacional - fundado en 2008- que tiene delegaciones en distintos países y se especializan en juegos de acción como «CoD», «Counter Strike», etc.





Las pantallas laterales del escenario principal reflejaban la concentración y tensión de los jugadores de ambos equipos durante la partida. ¡Fue una final épica!



¡El momento de gloria! Tras concluir las distintas rondas de la final y felicitar a sus rivales, el equipo vencedor fue entrevistado en directo por el maestro de ceremonias.

LA VICTORIA DE LA CONFIANZA



ALEX MASANET EPSILON ESPORTS

El equipo ganador de la final de «Counter-Strike» organizada por SocialNAT en Madrid Games Week no lo tuvo fácil. Alex Masanet es una de las piezas clave de Epsilon y nos cuenta lo que les llevó a victoria.

MM: Superasteis dos rondas muy complicadas frente a X6tence y luego contra Overgaming en la final. ¿Pensasteis que no lo lograríais?

AM: Creo que la ronda mas complicada fue la fase de grupos; perdimos contra Overgaming y nos jugábamos el pase a playoffs contra K1CK, un equipo portugués fuerte. Después, sabíamos que era mas fácil superar la semifinal ya que era al mejor de tres mapas, y teníamos mas oportunidades de hacerlo bien. Ganamos a x6tence en el tercer mapa de la semifinal, y conseguimos clasificarnos. Sinceramente, cuando pasamos los grupos, que para nosotros era lo más difícil, sabíamos que lo íbamos a conseguir.

MM: ¿Cuál fue la clave en estas rondas?

AM: Posiblemente, la confianza en uno mismo y en el equipo creo que fue lo mas importante para superar tanto la fase semifinal como la final.

MM: Las tácticas del uso de granadas de humo se convirtió en dominante durante las eliminatorias y la final. ¿Qué otra clave táctica hubo para vencer?

AM: Somos un equipo agresivo, no solemos hacer mucha táctica, partimos siempre de una estándar y a partir de ahí a jugar. Sin duda la clave tanto del bando anti terrorista y el terrorista fue musambanl, que nos supo dirigir a la perfección.

CALL OF DUTY

Cada nueva entrega de «Call of Duty» renueva los diseños y jugabilidad de su multi, lo que hace de su presencia en eSports un desafío constante para los equipos profesionales, como vimos en la final de Games Week.



Las semifinales tuvieron absortos a cientos de espectadores. La batalla que enfrentó a Serious y Spirit alternaba su liderazgo continuamente.



Aunque comenzó bastante más tarde de lo anunciado oficialmente en los primeros días de Madrid Games Week, el retraso no arredró a la legión de fans de «CoD» y los eSports, que abarrotaron, de nuevo, el pabellón 8 de Ifema a última hora de la tarde del domingo, cerrando así los torneos de SocialNAT en la feria de forma espectacular, con el aforo de 800 sillas a rebosar, y superado.

El escenario central fue de nuevo el lugar donde se disputó la segunda final de las SN Máster entre los equipos de Spirit Gaming y SummaGG. Spirit partía como favorito en todos los pronósticos, pues no en vano es, probablemente, el mejor y más popular equipo pro español, juntos a Gamers 2. Y aunque nunca se descarta la sorpresa en una final, no la hubo en este caso y las apuestas por Spirit fueron acertadas.

El sábado fue el día más intenso para «CoD», sin duda, con la clasificación en el grupo A de Serious y Overgaming, por un lado, y de SummaGG y Spirit, en el grupo B. Más tarde, en las semifinales, Overgaming, que partía como favorito, cayó sin embargo ante SummaGG, aunque en la otra semifinal no se produjo la sorpresa y Spirit batió a Serious Gaming, aunque la intensidad fue elevada con un continuo toma y daca entre ambos equipos durante gran parte del encuentro. ¡Muy emocionante!

El resultado final, con Spirit como equipo vencedor, cerró la feria como un colofón genial. Y para los equipos, mucho más, pues los premios para campeón y subcampeón fueron idénticos a los de la final de «Counter Strike». ¡Un buen pellizco!

EQUIPO VENCEDOR

SPIRIT GAMING Spirit Gaming, cuya residencia oficial ahora mismo es España, es el equipo más popular de «CoD» en nuestro país junto a los chicos de Gamers2, pese a tratarse de un equipo de formación muy reciente, pues fue a principios de este mismo año cuando se unieron como equipo profesional.



¡Más contentos que unas castañuelas! Así estaban los chicos de Spirit Gaming cuando recibieron el trofeo de SocialNAT que les coronaba como campeones.

LA COMUNICACIÓN TODO LO PUEDE...



SAMUEL MATEOS (SAMMY) SPIRIT GAMING

Los chicos de Spirit sudaron lo suyo durante las clasificatorias del sábado para hacer frente a sus rivales, pero como nos cuenta Sammy, su capitán, la confianza les llevó a lo más alto.

MM: ¿Cuál fue la clave para la victoria en la final?

SM: Yo creo que el secreto esta en el esfuerzo y constancia, poner interés en algo. ¡Y no intentarlo, si no conseguirlo!

MM: Las semifinales del sábado fueron muy competidas. Por ejemplo, contra Serious Gaming, ¿qué definió la victoria?

SM: Sabíamos que el equipo de Serious Gaming tenía muy buena plantilla, jugadores bastante experimentados. Como decís, comenzamos muy cómodos, pero al final la cosa estuvo muy reñida. Pienso que la diferencia en cada ronda está en como replantear cada situación en la que te encuentras, y como seguir adelante.

MM: ¿En «CoD» tenéis algún modo y mapa favoritos u os adaptáis a las necesidades de la partida?

SM: Sí es cierto que cada jugador siempre tiene un mapa/modo favorito, pero en competición no puedes tener favoritismo, vas a por todas.

MM: ¿Qué táctica es vuestra favorita de cara a vencer a los rivales?

SM: La única táctica que hay está en tener buena comunicación dentro de tu equipo, ser constantes. A la hora del partido sí es obvio que cada equipo tiene sus pequeñas tácticas en cada mapa, pero como bien digo, la comunicación y la confianza en el equipo todo lo puede.

FIFA

El juego más popular de fútbol es uno de los más destacados en cuanto a títulos deportivos en los eSports. También en Madrid Games Week.



«FIFA», además de en el torneo SN Challenger, estaba presente en varias de las islas dedicadas a los visitantes, para que todo el que quisiera jugase.

Si en el caso de «Call of Duty» decíamos que todas las previsiones acertaron al considerar a Spirit como favorito para la victoria, la sorpresa fue lo que dominó la competición SN Challenger de «FIFA». Tras superar a Aldita por 1-3 en las fases finales del torneo, Erpacote se embolsó los 600 euros de premio, con 300 euros para el subcampeón. Pero lo más sorprendente no es que el campeón no fuera el favorito, sino que tampoco lo había sido en las fases anteriores, en que fue derrotando sucesivamente a Mario y Galloso. Incluso Gravesen_1, que había caído en la semifinal, tenía más opciones a priori que Erpacote. Y, contra todo pronóstico, se convirtió en merecido campeón. Otra curiosidad es que siempre jugó manejando al Bayern de Munich, mientras sus rivales iban cambiando de equipos.

JUGADOR VENCEDOR



ERPACOTE El vencedor de la liga SN Challenger de «FIFA» ha sido toda una sorpresa, pues en ningún caso partía como favorito en las apuestas. Y también estuvo a punto de convertirse en el campeón que representase a España en las finales de la Electronic Sports World Cup en París, aunque en esa segunda final cayó ante Klose, ambos jugando con «FIFA 16».

JUGADOR VENCEDOR



XINXIGG Llegado casi de rebote a la competición -por ausencia de otro jugador-, José Ángel García Parrado, XinxiGG, ha sido otra de las grandes sorpresas de los torneos de eSports de SocialNAT en esta edición de Madrid Games Week. De hecho, consiguió la victoria superando a jugadores mucho más veteranos, con una disposición de mazos a la contra del resto.

HEARTHSTONE

El juego de cartas de Blizzard consigue, cada día, más y más seguidores. Algo que repercute en su creciente popularidad en los eSports.

Las fases finales de «HearthStone» en Madrid Games Week han sido un espectáculo digno de verse. No sólo fue una de las competiciones challenger que más publico atrajo, sino que, como ocurrió con las de «FIFA», tuvo unos resultados que fueron una sorpresa total. XinxiGG se convirtió en ganador al vencer en la final a Samuel Jaramillo, S4mule, pero es que antes hizo lo propio con otros jugadores ante los que tampoco era favorito. Primero venció a Eviltxurman, el vigente campeón, y luego se quitó de encima a Bbang para llegar a la final. S4mule, por su parte, venció a Toniop y Lordxopi. Con estos resultados, XinxiGG se llevó un premio de 500 euros como campeón, mientras S4mule consiguió 350 euros por su segunda posición.



Las clasificatorias «HearthStone» eran de las que más público reunían. El aforo estuvo completo en la final.



LEAGUE OF LEGENDS

Uno de los juegos más populares y con mayor número de jugadores en el mundo eSports ofreció un torneo espectacular y lleno de emoción.



Además de la competición en directo, por los monitores de la zona de clasificatorias se pasaban vídeos de torneos internacionales.

Los cuatro equipos que fueron invitados a la fase final de Madrid Games Week ofrecieron algunos de los momentos más emocionantes de las competiciones eSports. La primera semifinal, que enfrentó a Coolife contra K1ck, al mejor de tres partidas, se resolvió en las dos primeras, aunque la segunda estuvo mucho más emocionante, pues Coolife aguantó durante mucho tiempo con ventaja. La segunda semifinal enfrentó a Celerius y Baskonia Atlantis. Esta semifinal se disputó en dos días, por motivos de horario, imponiéndose finalmente Celerius como segundo finalista.

Pero la final fue todo un recital de K1ck, que con un 2-0 a Celerius se embolsó los 3000 euros del primer premio. Sin duda, la gran estrella del torneo fue Francisco "Xico" Cruz, que con su Orianna arrasó a sus rivales.

EQUIPO VENCEDOR



K1CK K1ck eSports es uno de los pioneros europeos en el mundo de eSports. Refundado en 2005 con su actual nombre, es la segunda organización más antigua de este tipo en competiciones internacionales online -nació como club online en 1998-, sólo por detrás de SK Gaming. Su equipo de «LoL» es uno de los mejores y más reputados de Europa.

RAINBOW SIX SIEGE

Si estuviste en Madrid Games Week y no viste el juego de Ubisoft en el pabellón 8... ¡tienes razón! Pero Ubisoft llevó a la feria madrileña una competición por equipos para los fans visitantes con la beta multijugador de «Rainbow Six Siege». Y hay planes para el futuro con los eSports...

Fuera del pabellón 8, dedicado en exclusiva por Madrid Games Week a la competición de eSports que organizaba SocialNAT, todo lo que se podía ver en la feria eran juegos en versión consola. O casi. Aparte de la zona indie, sólo un par de compañías resistían ante el empuje de Sony y Nintendo. Una era Badland, la otra, Ubisoft –sorprendente, ¿eh?– con su stand dedicado a «Rainbow Six Siege» y a la competición por equipos, pero de aficionados, como comentamos más arriba.

La ausencia de premios en metálico o trofeos –a diferencia de las competiciones oficiales de SocialNAT– no fue ningún impedimento para que multitud de fans y visitantes de la feria hicieran colas para probar y competir con «Rainbow Six Siege». De hecho, era sorprendente ver la juventud de muchos de los participantes en las partidas, algo que, por otra parte, estaba propiciado por los organizadores.

El apoyo pro

Pese a que las competiciones de «Rainbow Six Siege» estaban dirigidas a los amateurs, sin participación de equipos pro, Ubisoft sí contó con el apoyo logístico de varios jugadores de eSports, como el genial Yeray González Domínguez, uno de los mejores jugadores españoles del título, y que estuvo dando consejos y guía a los jugadores. Además, se organizaron distintas demostraciones con jugadores pro, incluyendo equipos exclusivamente femeninos. Las rotaciones que se produjeron durante los días de feria para también ofrecer más variedad al espectáculo demostraron, además, la gran expectación que está generando el juego y que Ubisoft está empezando a plantearse de forma muy serie sus producciones actuales y futuras con los eSports en mente. Y es que además de revivir una saga clásica de su catálogo con «Siege» y convertirla en un título táctico que está siendo pulido de forma modélica para competiciones, juegos como «For Honor» van mostrando similares mimbres en sus diseños. ¿Ha tardado demasiado Ubisoft en subirse al carro o lo ha hecho en el momento justo, cuando el fenómeno eSports está en todo lo alto? Dentro de poco lo comprobaremos.



No, no había premios en metálico ni trofeos para los ganadores, pero las competiciones amateur de «Rainbow Six Siege» creaban largas colas en la feria.

> **“Más compañías grandes, como Ubisoft, se empiezan a interesar por los eSports”**

AL HABLA CON YERAY GONZÁLEZ, EL CANARIO MÁS EXPERTO EN ACCIÓN TÁCTICA



Experto en juegos de acción multijugador, con amplia experiencia en competiciones online con los primeros «Call of Duty» y «Battlefield 3 y 4», Yeray González se ha convertido en uno de los pros más relevantes de Europa con «Rainbow Six Siege», tras los primeros test del juego de Ubisoft, que rápidamente se ha fijado en él como una referencia para su futuro en eSports.

Sobre su experiencia con «Rainbow Six Siege».

YG: Jugué primero la alfa de «Siege» y quedé entre los diez primeros de Europa, tras lo que Ubisoft contactó conmigo. Luego he probado la versión. Realmente no es que buscase superar a nadie ni llegar a ningún puesto, sólo fue así.

Sobre su experiencia en competiciones.

YG: Hasta ahora he competido en torneos nacionales presenciales, siempre en equipo, pero nunca llegamos a participar en una LAN internacional (...) Ahora en España está creciendo mucho la afición (a los eSports), pero la mentalidad que tenemos en nuestro país aún no es la adecuada. A mucha gente le cuesta entender lo que es, y en muchos casos son los propios jugadores los que no tienen el compromiso suficiente con un equipo si no consigue buenos resultados desde el comienzo... Así es muy difícil competir contra los mejores del mundo, la verdad.

Sobre el futuro con «Siege»

YG: Ahora mismo mi objetivo es poder montar un equipo pro con «Rainbow Six Siege» y, en el futuro, poder llegar a vivir de esto (...) Me gusta el juego, pero antes, claro, tiene que funcionar bien y que se pueda competir con él. Si a la gente le gusta y el juego triunfa, quiero estar ahí (...) El juego es táctica pura, y creo que podría convivir perfectamente en torneos con títulos como «Counter-Strike», que es el rey de los shooter competitivos, pero son juegos distintos, con un público distinto, por lo que verlos juntos en el futuro en ligas y competiciones internacionales no sería nada raro. Realmente podría funcionar muy bien.

Sobre la respuesta de Ubisoft a la sugerencias de desarrollo y diseño.

YG: Me sorprendió mucho, para bien. Cuando acabó la alfa me hicieron una encuesta con 50 preguntas. Y cuando pude ver la versión que se presentó en Gamescom me alegró mucho ver que algunas cosas que sugerí para mejorar el juego -imagino que otros jugadores también- estaban ahí ya incluidas. Es imposible que metan todas las sugerencias, pero sí se escuchó a los jugadores.

Sobre otros posibles juegos destinados a eSports que están a punto de salir.

YG: Muchos juegos hablan de eSports en tono puramente de marketing (...) es difícil ver un juego que recibe un apoyo constante del estudio en este sentido, como «Counter Strike» y Valve, o «League of Legends» con Riot.



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!













EL LLAVERO SE ENTREGARÁ DE FORMA ALEATORIA.





MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.es

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Las últimas semanas han sido extraordinariamente prolíficas, con abundancia de títulos interesantes. Entre todos ellos, sin embargo, «Bedlam» destaca por su ambición, amplitud y originalidad. ¿Te atreves a explorar los productos materializados de una mente humana?

BEDLAM

Viaje a la imaginación

Género: Acción / Aventura **Idioma:** Inglés (textos y voces) **Estudio:** RedBedlam / KISS Ltd **Disponible:** Steam **Precio:** 14,99 € **Web:** *www.bedlamthegame.com*
INTERÉS:



Aunque «Bedlam» nos llega en la forma tradicional de un juego de acción en primera persona es, sin duda, uno de los más sorprendentes, originales y extraños del momento. Inspirado en la novela de idéntico título con la que su autor, Christopher Brookmyre, ha logrado un notable éxito más allá de nuestras fronteras, «Bedlam» nos lleva a explorar la mente de Heather Quinn, una programadora que se ve transportada a la fantasía de un ficticio *shooter* denominado "Starfire" y que ella recuerda haber jugado en los años 90, durante su juventud.

Retro vanguardista

Brookmyre se ha involucrado profundamente en este juego, que es consecuencia casi inevitable de su obra. Ahora, tras año y medio de desarrollo, presenta «Bedlam» como un genial viaje en el que los aficionados pueden experimentar el universo de la novela. Nosotros, desde luego, no se lo vamos a discutir. Por variedad, calidad, dinámica en la que se desarrolla el guión e ingenio, «Bedlam» es imprescindible.



Los recuerdos de un shooter años atrás se mezclan en «Bedlam» con la imaginación de la protagonista.



La delirante variedad de fases ha hecho merecedor a «Bedlam» de una acogida muy favorable.



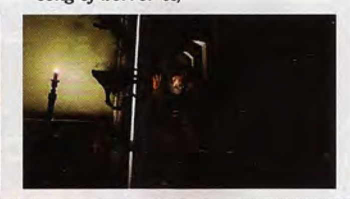
A medida que se desvela la historia descubrimos una gran variedad de mapas retro, pixelados o en 3D.

EN CAMPAÑA

SONG OF HORROR

Por el momento, la campaña de financiación emprendida en Kickstarter para «Song of Honor» no ha logrado su objetivo, pero al proyecto le queda tiempo para darse a conocer y conquistar voluntades. No tardarán en volver a la carga, así que permanece atento a este interesantísimo *survival horror* del estudio madrileño Protocol Games. El objetivo es de 75.000 $.
badlandindie.com/song-of-horror-es/





BATTLETECH

No hay nada como gozar de un merecido crédito para apelar a la nostalgia con un añorado clásico. Eso es todo lo que Harebrained Schemes -creadores de «Shadowrun Returns»- tenían en la cartera para poner en marcha «Battletech», resucitando una legendaria saga de rol de hace décadas... Pero, a juzgar por el éxito de la campaña en Kickstarter muy recordada. El objetivo de 250.000 $ fue alcanzado de inmediato y va por los 2 millones, lo que asegura un modo campaña individual y mucho más.
battletechgame.com





Nuestro repaso mensual al panorama de videojuegos independientes se detiene en el sorprendente «Bedlam» y también contempla la primera generación de títulos editados por la división indie de Badland. Nos hemos fijado en algunas novedades mostradas en la reciente Games Week de Madrid y en lanzamientos en las principales plataformas digitales.

En el ámbito del contenido descargable, destacamos el excepcional DLC «Hearts of Stone» para «The Witcher III», una gozada. Dentro de los juegos online, la esperadísima expansión de «Guild Wars 2» es el acontecimiento más relevante... ¡Pero atento a las próximas betas!

Finalizamos describiendo la sección con las ediciones especiales de «Assassin's Creed: Syndicate».

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

CASTLES

Si disfrutas apilando bloques en un Jenga, aquí va un nuevo reto para ti



■ **Género:** Puzle / Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Whotgames / Badland Indie
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 9,99 € ■ **Web:** *badlandindie.com/castles-es/*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



A primera vista, «Castles» recuerda poco al popular juego de mesa de apilar boques conocido como Jenga, pero en cuanto echas la primera partida te das cuenta que comparte el mismo fundamento, enriquecido, eso sí, con infinidad de matices. Tu objetivo es el de construir una colosal torre para el ambicioso rey Harold, pero cuanto más se eleva la construcción más dificultades van surgiendo y tu ingeniero debe solventarlas: viento, tormentas, sabotajes...

El estudio asturiano de Whoot Games ha logrado un divertidísimo juego de puzles y habilidad, con multi y varias modalidades.

SUBLEVEL ZERO

Acción futurista en primera persona que homenajea al clásico «Descent»

■ **Género:** Acción / Simulación ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Sigtrap Games / Mastertronic
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 13,99 € ■ **Web:** *www.sigtrapgames.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Dirigiéndonos a un jugador veterano, sería muy raro que no bastase con mencionar el genial «Descent» (1995) para que te hicieras una idea de lo que supone este estupendo *indie*. Pero por si aún no has cumplido dos décadas como aficionado, te decimos brevemente en qué consiste. Pilotas una nave con capacidad de maniobra en todos los ejes (6 grados de libertad), navegando por los intrincados corredores de una inmensa estructura plagada de amenazas y con incontables desafíos. Añádele una generación de escenarios aleatoria y unos gráficos soberbios... ¡Mola, ¿eh?!

PIXELMANÍA

AWE

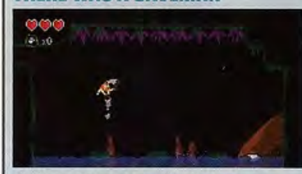


Conceptualmente simple, escueto en el título y hasta en el precio, «AWE» es un estimulante ejercicio de creatividad de Badland, con el que construir ecosistemas planetarios. Por 0,99 €... ¿No vas a probarlo?
■ *badlandindie.com/awe-es/*

YASAI NINJA!

¿Apartas la verdura en el plato? Tras jugar «Yasai Ninja» quizá empiecen a gustarte... Una cebolla y un brócoli pelean en un Japón Feudal de fábula. Esta obra del estudio español Reco Techology cuesta 6,99 €.
■ *www.recotech.es*

THERE WAS A CAVEMAN



Así que los cavernícolas no tuvieron que vérselas con los dinosaurios, ¿no? Pues en «There Was a Caveman» parece que sí, y con muchos otros peligros más. Este divertido plataformas cuesta 6,99 €.
■ *store.steampowered.com*

DOWNWELL



Los amantes del píxel y del retro más radical verán un filón en «Downwell», un vertiginoso plataformas con desplazamiento vertical. ¡Disparas tus botas-cañón en una caída controlada! Cuesta 2,99 €.
■ *downwellgame.com*

Si quisieras conocer todos los juegos con acceso anticipado que actualmente merecen atención, ni tú tendrías bastantes horas ni nosotros páginas... Por tanto, esperamos haber acertado con nuestra humilde selección de este mes. ¡Verás qué interesantes!

DEMOS

NOSEBOUND



Esta aventura de investigación de Quarantine Interactive, inspirada en el cine negro, prepara su lanzamiento digital por capítulos. Pero antes, la compañía nos brinda la posibilidad de probarla. ¿Te animas?
■ *www.nosebound.com*

SHIFT HAPPENS



Sí, a veces pasa lo peor, pero las sorpresas inesperadas también pueden ofrecer oportunidades... Como la de jugar este plataformas con puzles de lógica y física para dos jugadores de Klonk Games.
■ *www.shifthappensgame.com*

SKYHILL



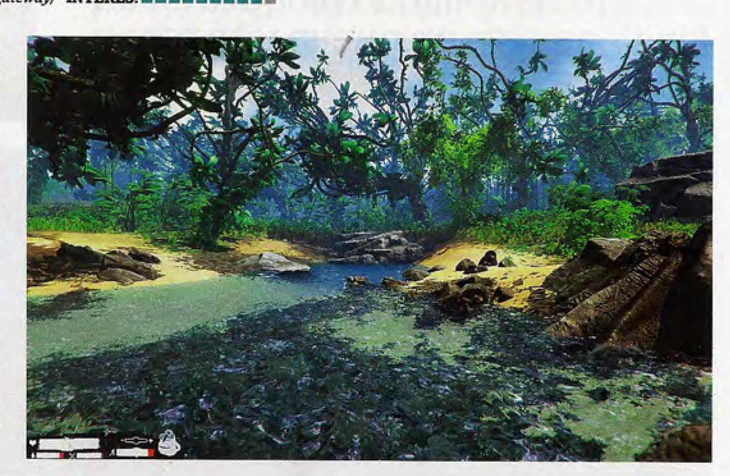
¿Un *survival horror* basado en plataformas 2D? Mandragora y Daedalic demuestran que es posible, con vistoso diseño artístico y un buen guión. El juego acaba de ser lanzado en Steam, donde también está la demo.
■ *mandragoragames.com*

VORTEX: THE GATEWAY

La selección natural puede ser muy cruel

■ **Género:** Acción sandbox ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio:** StormCube Games ■ **Disponible:** Octubre 2016 ■ **Precio:** 19,99 €
■ **Web:** *www.stormcube-games.com/vortex-the-gateway/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El terror es una de las temáticas más de moda entre los desarrolladores independientes. Se adaptan a un desarrollo modesto y ofrecen muchas posibilidades. Pero no es necesaria una ambientación lúgubre para que un juego atemorice. «Vortex» opta por la ciencia-ficción. La vida en la Tierra está cambiando drásticamente con la aparición de nuevas especies letales y feroces... ¿Qué está pasando? Prepárate para sentirte vulnerable en el *sandbox* más interesante del momento.



ZENITH

Fantasía cómicamente endiablada

■ **Género:** Rol / Acción ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio:** Infinigon / Badlandindie ■ **Disponible:** Primavera de 2016 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *zeniththegame.com/the-game/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





Todavía tiene por delante unos cuantos meses hasta su lanzamiento, pero «Zenith» se ha dejado ver en la pasada Madrid Games Week y las primeras impresiones son muy favorables. Combinando el humor con las líneas maestras del rol más clásico, el juego posee una gran fuerza narrativa y un apartado audiovisual excelente. ¡Síguele la pista!

DIARIO DE DESARROLLO

CONCURSO PARA JUST CAUSE 3



¡Todavía estás a tiempo de participar en el concurso para crear el trailer de «Just Cause 3»! Puedes ganar un imponente ordenador valorado en 5000 $. Tienes hasta el 13 de Noviembre. El vídeo sólo debe durar dos minutos y Square Enix te brinda todas las herramientas de software.
■ **Más detalles:** *MyTrailer.JustCause.com*

LAS CLAVES DE FALLOUT 4



Si estás emocionado ante el lanzamiento de «Fallout 4» no debes perderte la serie de vídeos que explican los fundamentos de la mecánica del esperado JDR post-apocalíptico en la recta final de su desarrollo: Resistencia, Carisma, Inteligencia, Agilidad. ¿Qué es lo que te hace "S.P.E.C.I.A.L." en el juego?
■ **Canal Youtube:** *BethesdaSoftworksES (Fallout 4)*

LAS TÁCTICAS DE WORLD OF WARSHIPS



El nuevo juego de batallas online free-to-play de Wargaming ya está enfrentando a capitanes de todo el mundo. Si quieres iniciarte, lo mejor es que repases los tutoriales en vídeo y las descripciones de tácticas y navíos que la compañía ha publicado en la plataforma Youtube. ¡Están en Castellano!
■ **Más información:** *www.worldofwarships.eu*

¿Esperabas un nuevo contrato para el Brujo? Después de completar el juego, seguro que no te lo has pensado para adquirir el primer DLC de pago. Pero si aún te lo estás pensando o sigues inmerso en la historia principal, aquí te damos unas claves de lo que te espera.

THE WITCHER 3 WILD HUNT HEARTS OF STONE

¡Más embrujado que nunca!

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces) ■ **Estudio/Compañía:** CD Projekt ■ **Precio:** 19,99 € (descarga digital) ■ **Web:** *en.thewitcher.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

No te preocupes, no vamos a desvelarte ningún detalle que pueda arruinarte la experiencia de «Hearts of Stone», suponiendo que aún hayas resistido la tentación de jugarlo ya. Baste este pequeño espacio para recomendarte encarecidamente que no te pierdas el DLC si te está gustando «The Witcher III». Te encontrarás nuevas posibilidades de artesanía y alquimia corregidas y aumentadas, nuevas armaduras y espadas y, sobre todo, una historia soberbia, con un diseño artístico sublime, que supera al juego original.



La misma acción y quest que has disfrutado en «The Witcher III» pero con un diseño aún mejor. Sorpresas y giros emocionantes. Si te lo pierdes lo lamentarás.



CON VISTAS A APEX EN ARMA 3

Parches para una próxima expansión

■ **Género:** Acción/Simulación ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio/Cía.:** Bohemia Interactive ■ **Disponible:** Comienzo de 2016 ■ **Web:** *arma3.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Dos grandes actualizaciones gratuitas están en camino en «ArmA 3» preparando el juego para recibir la expansión «Apex» (mediados de 2016) que saldrá el próximo año. El primer parche, Nexus Update, llega en noviembre con ajustes y nuevas opciones online. Eden Update llegará con el 2016 e incorporará un editor 3D.



JACK EL DESTRIPADOR ¡VIENE!

Asesino imprevisto en «AC Syndicate»

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio. Cía.:** Ubisoft Quebec / Ubisoft ■ **Disponible:** 2015 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *assassinscreed.ubi.com/es-es/games/assassins-creed-syndicate/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La pasada edición del Tokyo Game Show fue aprovechada por Ubisoft para dar a conocer el primer DLC del esperado «Assassin's Creed: Syndicate». El título está por concretar, pero Ubi desveló que el villano será el mismísimo Jack el Destripador, añadiendo misiones, un Londres ampliado y nuevo equipamiento.



MODS

GRAND THEFT AUTO V UFO INVASION

En la ciudad de Los Santos puede pasar de todo... Y si Rockstar no lo ha previsto, los modders más entusiastas acaban propiciándolo. Lo útimo es una invasión alienígena masiva. El mod de Lelanonn cubre la urbe con incontables y agresivos platillos volantes.



■ **Web de desgarga:** *www.gta5-mods.com/scripts/ufo-invasion*

FALLOUT: NEW VEGAS AUTUMN LEAVES

Ya está disponible la ampliación en forma de mod que incorpora a «Fallout: New Vegas» siete horas de juego y una enorme área por explorar y varios finales. El equipo de Autumn Leaves ha introducido más de 2000 líneas de diálogo. Eso sí, en Inglés.



■ **Web de descarga:** *www.nexusmods.com/newvegas/mods/50146/?*

DEUS EX: REVISION

¿Esperas con gran interés la próxima entrega «Deus Ex»? Mientras llega «Mankind Divided», ¿qué te parecería volver a disfrutar del primer juego de la saga mejorado? El «Deus Ex» original está disponible por 6,99 € pero el mod "Revision" es gratis.



■ **Web de desgarga:** *store.steampowered.com/app/397550/*

Tres meses después que «Guild Wars 2» se pasase a un modelo gratuito, el juego ha sumado nuevos usuarios y ha alcanzado los siete millones de cuentas. Ahora, ArenaNet amplía su MMO con la enorme y esperadísima expansión «Heart of Thorns».

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

Inagotable y al pie del cañón

■ **Género:** Rol / Acción ■ **Idioma:** Castellano (textos y voces) ■ **Estudio/compañía:** ArenaNet / NCSoft ■ **Distribuidor:** Koch Media
■ **Precio:** 44,95 € (ed. física) ■ **Web:** *heartofthorns.guildwars2.com/es/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□



Desde que la expansión de «Guild Wars 2» se diera a conocer a comienzos de año, ArenaNet ha ido desvelando nueva información sobre el extenso contenido de «Heart of Thorns» que, en conjunto, transforman y renuevan por completo este enorme mundo persistente online. La expansión por fin está disponible y hay mucho por explorar: la subida del límite de nivel máximo a 80, nuevos territorios, profesiones, modalidades, combates PvP y WvW... Pero los cambios no se limitan solo al contenido. ArenaNet también ha modificado el modelo comercial de «Guild Wars 2» haciéndolo gratuito para facilitar el acceso a la expansión. Como resultado, desde esta transformación, la población de jugadores ha aumentado notablemente. «Guild Wars 2» está más vivo que nunca.

¡Un MMO para todos!

La amplitud para adaptarse a diferentes estilos de juego, característica de «Guild Wars», también ha sido potenciada desde la aparición de «Heart of Stone». Muchos jugadores se centrarán en la historia y la exploración del mundo. Sin embargo, los que buscan retos competitivos, descubrirán una gran liga de torneos gestionada por ESL. ¡Bravo por el cambio!



Los fans de la "Historia Personal" pueden emprender ahora un largo recorrido para explorar «Heart of Thorns».



Solo con el nuevo contenido, los fans del PvP no tendrían nuevas motivaciones, pero el juego inaugura toda una liga.

ACTUALIZADOS

STAR CITIZEN



Además del estreno del módulo social, «Star Citizen» ha eliminado los pases y el Alpha Access eliminando los costes adicionales para los donantes.
■ *robertsspaceindustries.com*

BLACK DESERT



Preparando su lanzamiento en Occidente, el MMO «Black Desert» llegará sin cuotas. Pearl Abyss también ha iniciado las pruebas beta.
■ *black-desert.com*

GTA ONLINE



Desde el 20 de Octubre, está disponible en «GTA V / Online» el paquete de contenidos «Lowriders» con nuevos coches y atuendo.
■ *www.rockstargames.com*

TES ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED



En noviembre, «The Elder Scrolls Online» se amplia con el DLC «Orsinium». Más de 20 horas de juego adicional por 3000 coronas virtuales.
■ *www.elderscrollsonline.com*

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE



Bioware y EA han lanzado la nueva expansión para «The Old Republic» anunciada en el pasado E3.
www.swtor.com/fallen-empire

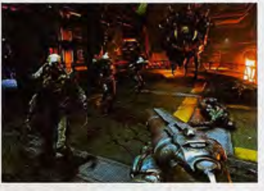
APÚNTATE A LA BETA

OVERWATCH INICIA SU FASE DE PRUEBAS



Blizzard ya ha puesto en marcha el programa de pruebas beta para su prometedor juego de acción online «Overwatch». Comienza el 27 de octubre en América, aunque está previsto que a lo largo de este otoño, se convoquen pruebas en Europa. Si quieres participar aún puedes inscribirte.
■ **Más información:** *blizz.ly/JoinOverwatch*

DOOM SE ESTRENA EN FASE ALPHA CERRADA



El estreno de los test de «Doom» en fase alpha ya han tenido ya lugar... Justo al cierre de esta redacción. No dejes de enterarte, como nosotros, de las primeras impresiones sobre el juego de id y Bethesda. También puedes permanecer atento a nuevas convocatorias para próximas pruebas en la web indicada.
■ **Más información:** *doom.com/en-gb/*

¿Tienes algún dinerillo distraído? ¿Estás pensando en cómo darte una alegría con una próxima paga extra? Seguro que no te faltan tentaciones... Aquí nos limitamos a darte algunas sugerencias. Explicar los gastos en caprichos será ya cosa tuya.

EDICIONES ESPECIALES DE ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Lujo victoriano a tu medida

■ **Disponible:** Tiendas Game (www.game.es) y Ubi (shop.ubi.com) ■ **Precios:** 139,95 € (Big Ben), 91,95 € (Charin Cross) y 71,95 € (Rooks Edition)
■ **Web:** *assassinscreed.ubi.com/es-es/compra/assassins-creed-syndicate.aspx* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Hay que reconocer que la saga «Assassin's Creed» siempre contempla a los coleccionistas para ofrecerles estupendas ediciones especiales con cada nueva entrega que nunca nos faltan en PC. Las encontramos un poco más caras de lo que nos gustaría pero, al menos, hay variedad para almoldarse a distintos presupuestos. El afán coleccionista y, –reconozcámoslo– el capricho, son el principal argumento que nos puede motivar a esta compra, pero también hay que tener en cuenta el contenido digital que amplía el juego.

Tangible y jugable

La edición Big Ben, la más espléndida, viene en una lujosa caja que contiene una figura de Jacob de 30 cm, un mapa de doble cara del Londres Victoriano, libro de arte, la BSO, una funda metálica (FuturPak), una litografía a elegir y una petaca. También incluye el pase de temporada y dos misiones adicionales: La Conspiración de Darwin y Dikens y Tren Fuera de Control. Las demás ediciones van reduciendo el contenido, pero se mantienen interesantes e incluyen las mismas dos misiones.

EDICIÓN BIG BEN

EDICIÓN CHARING CROSS

EDICIÓN ROOKS

DE COMPRAS

AT-AT POR CONTROL REMOTO

¡Alucinante! Podrás ver un caminante imperial en «Battlefront»... O en tu alfombra, si te decides a comprarlo. Su precio es de 149,99 $ y lo fabrica Toys-R-Us.
■ *www.amazon.com*

MONOPOLY DE FALLOUT



A los fans de «Fallout» les costará resistirse a esta versión del clásico Monopoly. Tiene 6 figuras, dinero de «Fallout», cartas S.P.E.C.I.A.L, búnkeres en lugar de hoteles, etc. Llegará en diciembre por 40$.
■ *store.bethsoft.com*

STAR WARS: BATTLEFRONT GUÍA OFICIAL PRIMA



Si quieres equilibrar la balanza del conflicto entre Imperio y Rebeldes a tu favor, esta guía te permitirá usar mejor la Fuerza por 19,95 €.
■ *www.game.es*

FIGURAS DE SYNDICATE



Junto con las ediciones especiales, Ubisoft también ha lanzado una colección de figuras de los personajes de «Assassin's Creed: Syndicate» por 39,95 € cada una. Hay dos.
■ *www.game.es*

PARA TU COLECCIÓN

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID EDICIÓN COLECCIONISTA

La trilogía de «StarCraft II» por fin llega a su culminación con el estreno de «Legacy of the Void». Acompañando a la campaña de los Protoss, Blizzard también nos ofrece una edición especial de la expansión que incluye la BSO en CD, varios artes inspirados en los Protoss y contenido digital para otros juegos de Blizzard.
■ *eu.battle.net/sc2/es/legacy-of-the-void/*



LECTURAS

ASSASSIN'S CREED UNITY

Si quieres seguir disfrutando de la historia del anterior «Assassin's Creed» antes de enfrascarte con «Syndicate» ya puedes hacerte con la novela en castellano "Unity", escrita por Oliver Bowden. Su precio es de 19,00 €.
■ *tienda.cyberdark.net*

MINECRAFT GUÍA DEFINITVA

El univeso de «Minecraft» está propiciando la aparición de un buen puñado de cuentos y relatos. Pero, para exprimir el juego a tope, lo mejor es hacerse con la Guía Definitiva de Stephen O'Brien, disponible por 15,95 €, (eBook, 6,99 €).
■ *www.planetadelibros.com*





DISEÑAR EL CONTROL

LA USABILIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

Da igual la plataforma o la variedad de géneros que puedan existir dentro del mundo del "gaming", desde el clásico «Pong» hasta «The Witcher III», los pilares sobre los que se edificaron las reglas de usabilidad han permanecido prácticamente intactas a lo largo de los años.



Cuando hablemos sobre la "usabilidad" de un videojuego hemos de tener claro a qué nos estamos refiriendo y ser precisos con lo que queremos decir, ya que es muy probable que la conversación se transforme en un debate peliagudo. Esto se debe, en gran parte, a la propia ambigüedad que el término presenta en su definición, además de la subjetividad con la que se puede interpretar. En lo referente a su definición hemos de constar que ésta puede variar levemente su significado dependiendo del origen etimológico del término. Y es que la palabra "usabilidad" tiene dos acepciones (ninguna de ellas aceptada aún por la Real Academia de Lengua Española). Su significado varía en ciertos matices en función de la procedencia latina o anglosajona del término.

Su origen latino viene a significar capacidad de uso. Algo es usable o no lo es; tan simple como eso. Sin embargo la acepción sajona es mucho más amplia y se refiere a la facilidad o nivel de uso, es decir, al grado en el que el diseño de un objeto facilita o dificulta su manejo. En este artículo, como en los debates centrados alrededor de este término que tienen lugar en la

PRINCIPIOS DE USABILIDAD

A continuación expondremos ciertas reglas consideradas básicas y que todo diseñador debe tener grabadas a fuego en su cerebro.



Para empezar, nunca debemos hacer esperar al jugador ni producirle la sensación de que está perdiendo el tiempo con el juego. Interminables pantallas de carga, cinemáticas que no pueden saltarse o tener que tomar interminables decisiones antes de poder jugar son elementos que pueden hacer que el jugador decida no continuar con nuestro juego.



El jugador cometerá errores y debemos ser capaces de darle la oportunidad de subsanarlos ya sea ofreciéndole distintas opciones para reducir el nivel de dificultad u ofrecer espacios para guardar partidas a lo largo del juego o en cualquier momento. Así puede motivarse la mejora de habilidades y se evita la frustración ante la imposibilidad de superar desafíos.



En la medida de lo posible debemos adaptar nuestros productos a todos los usuarios. La inclusión de subtítulos es vital para aquellos que no pueden escuchar el audio, el auto apuntado ayudará a jugadores que puedan tener problemas de motricidad y el modo daltónico en los mapas ayudará a quienes padecen dicho trastorno.



El jugador debe estar informado de qué ocurre y de qué puede hacer en todo momento siempre y cuando no contradiga una decisión de diseño. Mensajes de ayuda, tutoriales, mapas comprensibles o simples "tooltips" que recuerden al usuario para que sirven los elementos que ve en pantalla serán siempre útiles y de agradecer por parte del usuario.

Industria del Videojuego, nos referiremos siempre a la segunda acepción, debido al grado de matices que puede llevar implícito el diseño del juego al que nos estemos refiriendo.

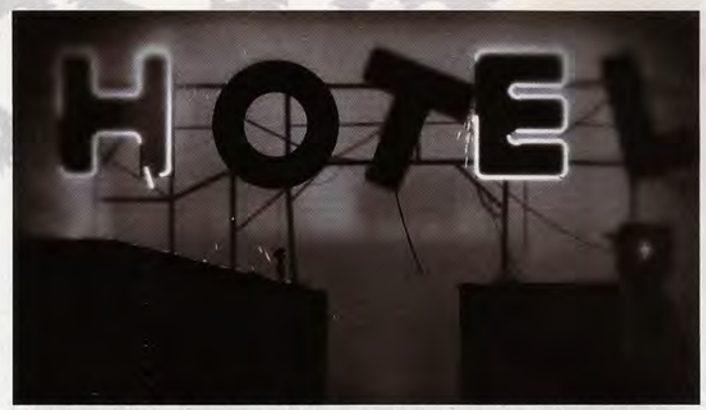
“Definimos usabilidad como el grado de eficiencia, efectividad y satisfacción con el que el usuario se relaciona con el juego a través de su propia percepción, intuición y retención”

Claves de usabilidad

Una vez aclarado todo esto podríamos atrevernos a definir usabilidad como el grado de eficiencia, efectividad y satisfacción con el que el usuario se relaciona con el juego a través de su propia percepción, intuición y retención.

Todas las aproximaciones al término de usabilidad que los expertos han empleado para relacionarla con los videojuegos u otros ámbitos relacionados con el diseño de productos interactivos varían en función de su naturaleza, pero mantienen ciertos elementos en común y sobre ellos se cimientan los análisis que se llevan a cabo para determinar el grado de usabilidad que pueda presentar un determinado producto.

Así pues, a la hora de determinar la usabilidad de un videojuego debemos prestar especial atención a estos seis elementos, propios de todo sistema interactivo. Aparte, la industria del videojuego tiene aspectos de usabilidad propios que también merecen atención, tales como, por ejemplo, la diversión que el juego proporciona al usuario –y sin la cual nada



El famoso «Limbo» logró gran éxito a pesar de desafiar varias de las reglas más básicas de usabilidad; así lo quisieron sus diseñadores. ¡No siempre nos gusta lo fácil!

La visión detective que Batman emplea en la trilogía de Rocksteady muestra intuitivamente al jugador con qué elementos puede interactuar.

tendría sentido, al fin y al cabo– la fluidez de navegación o la ausencia de errores que puedan frustrar al usuario durante su manejo entre otros

La relación en la que todos estos elementos afectan al usuario forma lo que hoy en día se denomina "experiencia de usuario", un factor clave y decisivo a la hora de enfrentarse al desarrollo de un juego y su posterior comercialización.

Diseño de interacción

Ya el primer juego interactivo, –creado hace casi más de 60 años en 1947 en una pantalla de rayos catódicos– permitió a sus diseñadores extraer conclusiones acerca de cómo los usuarios interactuaban con la máquina. Desde entonces –y hasta hoy– son numerosos los patrones, heurísticas y reglas que han terminado siendo aceptadas como estándar dentro de la industria. Todo diseñador debe conocerlas y aplicarlas en sus diseños con el fin de evitar que sus jugadores se frustren y, en cambio, puedan disfrutar de sus juegos.

Hoy en día, tras el *boom* de los juegos de PC y consolas, los juegos han irrumpido con fuerza en los dispositivos móviles y han sido aceptados plenamente por gran parte de la gran masa social. Prácticamente, todo el mundo tiene un móvil y todos encuentran tiempo para jugar a uno u otro juego. La enorme cantidad de ingresos que genera la industria del ocio interactivo –incluso en las nuevas plataformas móviles– motivan a las compañías para invertir en estudio y desarrollo, prestando una atención especial a la usabilidad. El objetivo es fomentar la retención de sus usuarios y aumentar los valores de monetización de sus productos.



«Super Mario Bros.» Ofrece muchos ejemplos de acertada usabilidad. El jugador inmediatamente intuye que sobre esta tortuga no debe saltar.

> **"Un experto en usabilidad es un gran valor para un estudio porque debe ser capaz de anticipar problemas y ofrecer soluciones ahorrando gran cantidad de tiempo al resto de roles involucrados en el proceso de creación de los videojuegos"**

LA JUGABILIDAD ES PRODUCTO DE LA USABILIDAD

La usabilidad es maximizar los grados de efectividad, eficiencia y satisfacción. Esta definición proviene de la industria tradicional de software pero es perfectamente aplicable a la industria del videojuego. Según el experto en usabilidad Sauli Latinen: "nuestra responsabilidad como diseñadores de juegos es presentar productos que no ofrezcan más desafíos e interrupciones que aquellos que hayamos diseñado nosotros mismos".



En los juegos diseñados para dispositivos móviles como «Zodiac», de Kobojo, la usabilidad dirigida a jugadores ocasionales es un aspecto de diseño muy investigado. Deben contemplar las posibilidades de las pantallas táctiles.



La saga de Creative Assembly, «Total War», es un caso ejemplar de usabilidad en el género de la estrategia. Su diseño permite manejar enormes ejércitos y tener una amplia percepción de lo que sucede en el campo de batalla.



El finlandés Sauli Laitinen es un director de diseño, experto en usabilidad, en Vaisala Oyj, una empresa especializada en productos y servicios metereológicos.



Los juegos de King, tras «Candy Crush», usan el mismo interfaz en todos los juegos. Así se limita el proceso de adaptación a cada nuevo juego.



La visión del mapa en la modalidad Comandante de «Battlefield 4» no está del todo bien resuelta. Puede llegar a ser una pesadilla para jugadores daltónicos.

Buscando patrones

Con el fin de favorecer la experiencia del usuario en sus juegos muchos estudios de desarrollo crean listados de heurísticas y patrones de diseño que aplican sistemáticamente a todos sus productos. Además, incorporan a sus plantillas expertos en usabilidad que analizan los juegos buscando establecer las estadísticas más favorables en las respuestas de los usuarios.

Un experto en usabilidad es, sin lugar a duda, un valor añadido a la hora de hacer frente a la feroz competencia existente pues, debido a sus conocimientos, es capaz de anticipar problemas y ofrecer soluciones ahorrando gran cantidad de tiempo al resto de roles involucrados en el proceso de creación de los juegos.

No obsante, pese a las líneas maestras en el estudio de la usabilidad, aún hoy en día, muchos juegos siguen cometiendo los mismos errores que cometieron sus predecesores en el pasado. Pero la usabilidad es un aspecto crítico. La oferta de juegos es tan grande y el usuario tan exigente que si un juego no se adapta a sus necesidades no le dedicará ni un segundo más de su tiempo cuando el problema aparezca, mudándose a otro juego, tanto él como su dinero. **D.P.**



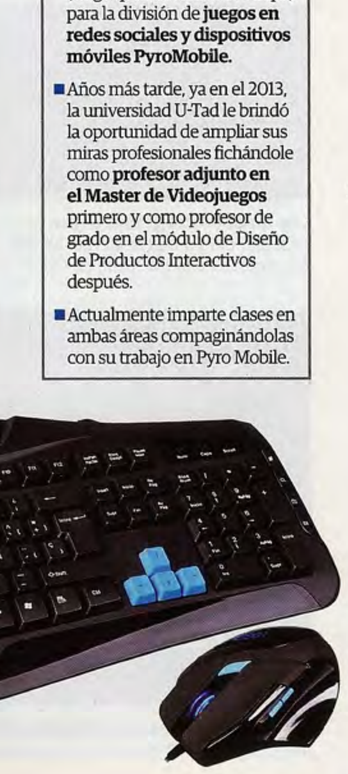
Muchos jugadores aprecian la profundidad de largos diálogos pero otros no. En «The Witcher III», por ejemplo, puedes elegir saltártelos pulsando "omitir".




A lo largo de las décadas los controladores con los que el jugador interactúa han variado su ergonomía mejorando mucho su usabilidad.



Muchas pantallas de carga de escenarios, como aquí «Diablo III», ofrecen consejos mientras el jugador espera... Un buen modo de aprovechar la pausa.



EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

DANIEL PASTOR

- La realización de este taller ha estado a cargo de Daniel Pastor, **profesor en el Grado de Diseño de Productos Interactivos** y Profesor adjunto en los tres Master de Posgrado relacionados con el Diseño, Arte y Programación de videojuegos en U-tad
- Su andadura en la industria del videojuego comenzó en Junio del 2005 cuando abandonó su puesto como encargado de una tienda de souvenirs y le ficharon en **Electronic Arts como Localization QA tester**.
- En Junio del 2007 dio el salto a la Producción trabajando como **Asistente de Producción**. Un año después, entró a trabajar en **Pyrostudios como Asistente de Producción** primero, **QA Manager** después y finalmente como **Coordinador de Producción** (cargo que actualmente ocupa) para la división de **juegos en redes sociales y dispositivos móviles PyroMobile.**
- Años más tarde, ya en el 2013, la universidad U-Tad le brindó la oportunidad de ampliar sus miras profesionales fichándole como **profesor adjunto en el Master de Videojuegos** primero y como profesor de grado en el módulo de Diseño de Productos Interactivos después.
- Actualmente imparte clases en ambas áreas compaginándolas con su trabajo en Pyro Mobile.

EN PORTADA ALIENS

La aventura de terror más cinematográfica

En el cine, la saga "Alien" no dio el salto al género de la acción hasta la segunda entrega, "Aliens", de James Cameron. Sin embargo, sabrás que la primera película –"Alien: El Octavo Pasajero"– dirigida por Ridley Scott, era un film de terror espeluznante, aunque con un mínimo despliegue pirotécnico. En los videojuegos, en cambio, las primeras adaptaciones de "Alien" estaban enfocadas hacia el ámbito de la acción. Entonces, en 1995, los estudios de Cryo, junto con Mindscape, decidieron llevar a cabo un videojuego el espíritu del film original, decidiéndose por el género que mejor encajaba con este concepto, una aventura gráfica de terror.

Más concretamente, el título «Aliens: The Comic Book Adventure» –que descubrimos en aquel número 5 en exclusiva– era la continuación de la serie "Aliens: Labyrinth", un cómic de éxito editado por Dark Horse.

Los estudios de Cryo, que se habían distinguido como maestros en la aventura con títulos como «Lost Eden», recurrían a lo último en tecnología de pre-renderizado y al estilo artístico del cómic para retratar a los feroces xenomorfos con todo detalle en una atmósfera sobrecogedora.

Expedición mortal

Asumiendo el papel de un ex-marine colonial, comandante de un equipo de terraformación, poníamos rumbo con nuestra nave al planeta B54-C más allá del Sistema Solar... Junto a nuestra tripulación íbamos a encontrar en aquel remoto páramo muchos más problemas de los esperados.

«Aliens» tenía una mecánica tradicional con puzles, enigmas y desafíos de inteligencia. Pero la soberbia ambientación marcó un hito en el género de la aventura.



Los diseños del genial Giger, desaparecido recientemente, lucían fenomenal en la aventura de Cryo.



Debíamos salir a explorar un puesto avanzado con el que se había perdido toda comunicación.



MICROMANÍA 05, TERCERA ÉPOCA
La inconfundible "sonrisa" de un xenomorfo nos daba la bienvenida al número de Mayo anticipándonos la aventura «Aliens». La portada también anunciaba un avance de la futura Nintendo 64 y el análisis del genial «The Daedalus Encounter.



Varios personajes con distintas habilidades integraban la tripulación. El juego alternaba el control entre uno y otro a medida que se desarrollaba la historia.

EL PERSONAJE
LA INTREPIDA ARIEL

Como la digitalización de vídeo con actores reales estaba en pleno auge, Mechadeus y Virgin optaron por reclutar a una pujante estrella, la actriz Tia Carrere, para uno de los papeles protagonistas en «The Daedalus Encounter». Esta guapa hawaiana encarnaba a la agente Ariel –o "Ari"– en una aventura futurista repleta de divertidos diálogos, ingeniosos puzles y escenas de acción mediante el motor de vídeo Quicktime.



DESTACADO
SUPER KARTS
Carreras mini y diversión a lo grande





Desde la aparición de una reciente generación de simuladores de velocidad, las carreras en PC gozaban de gran popularidad. Aquellos títulos habían sido diseñados para jugar más en serio y parecían haberse impuesto a los arcades más desenfadados. Entonces Manic Media nos demostró que un arcade de velocidad puede ser endiabladamente divertido sin complicarnos demasiado y sin renunciar al realismo. Lo hizo con el sensacional «Super Karts» un juego de carreras extremadamente adictivo, con estupendos gráficos 3D y acción sin límite. Con la perspectiva que nos da el tiempo, hoy podríamos describir la jugabilidad del estupendo «Super Karts» como una combinación de un simulador de F1 y un «Mario Kart».

Combinando detallados sprites 2D con una estructura de circuitos en 3D simple, pero detallada con efectivas texturas, la sensación de velocidad era total, propiciando una rivalidad emocionante.





DESCUBRIMOS NINTENDO 64

Con el privilegio de poder abrir una ventana al futuro del panorama de consolas, tomamos contacto con el nuevo proyecto de Nintendo, la primera consola de 64-bit que, en aquel momento, se dio a conocer como Nintendo Ultra 64. Todavía tardaría unos meses en llegar a nuestra casa (primavera de 1996), pero el salto tecnológico era ya más que apreciable en los juegos que se iban dando a conocer, como el arcade «Donkey Kong Country», el juego de lucha «Killer Instinc» o el de acción «Goldeneye 007».





MICROMANÍA 05 SEGUNDA ÉPOCA

Además de explorar los desarrollos más prometedores del panorama de videojuegos, prestábamos atención a nuevas tecnologías.



UN NUEVO PUNTO DE VISTA

WARRIORS

LLEGA EL 3D BIG MOTION

PREVIEW DE WARRIORS

Atreid y Mindscape firmaban este vistosísimo arcade de lucha que renunciaba a los polígonos 3D para desplegar espectaculares animaciones de estilo tradicional.



VUELVEN LOS ALIENS

X-COM TERROR FROM THE DEEP

PLAN DE BATALLA

ANÁLISIS DE X-COM TERROR FROM THE DEEP

¿Quién nos iba a decir que «X-COM» tendría una repercusión hasta hoy? Después de «UFO», Microprose recuperaba el título original para un JDR genial.



KA-50 HOKUM

UN RUMOR ESCALOFRIANTE

AVANCE DE KA-50 HOKUM

Simis y Virgin apostaban por la simulación de helicópteros de combate poniéndonos a los mandos de diversos aparatos. El Ka-50 ruso era el más avanzado.



LA ANIMACIÓN COBRA VIDA

ReBooT

REPORTAJE SOBRE REBOOT

No se trataba de un videojuego, -aún- sino de una serie de televisión que exprimía lo último en animación 3D, una tecnología retroalimentada por la creación de juegos.

EN PORTADA
CALL OF DUTY 2
La difícil misión de superar un clásico

Después de conquistar el escenario de la acción bélica con «Call of Duty», los estudios de Infinity Ward volvían a la carga con las expectativas de los aficionados hacia una nueva entrega por todo lo alto. Los integrantes del estudio venían acumulando experiencia desde lo que había sido 2015 («Medal of Honor») gozaban de prestigio y de una tendencia al alza en el género. Pero el riesgo de no cumplir las altas exigencias también era muy alto. De hecho, como cualquier otra saga de éxito, la de Infinity Ward y Activision no estaría exenta de sufrir altibajos, pero aquello aún estaba lejos. Al descubrir esta nueva entrega en primicia supimos que el juego arrasaría.

En todos los frentes

A primera vista, «Call of Duty 2» partía del mismo molde que el juego original, aunque con una evidente evolución audiovisual. La compañía aprovechó la tecnología disponible para lograr una gran mejora gráfica. Pero además, el juego presentaba nuevos matices en la jugabilidad y, sobre todo, un recorrido no lineal para la campaña. Por primera vez en «Call of Duty» la acción saltaba entre distintos escenarios de la SGM, de Francia a la URSS y del norte de África a Centroeuropa, con personajes diferentes. Este vaivén se mantería posteriormente como uno de los rasgos característicos de la saga.

Factor sorpresa

«Call of Duty 2» nos concedía también cierta libertad para elegir los distintos tramos de la campaña. Pero el elemento clave para eludir la linealidad de anteriores fue la introducción de una nueva IA y misiones más abiertas. Cada paso sería diferente. ¡Aquello era la guerra en vivo!



Los tanques tenían gran peso en la campaña, especialmente con las Ratas del Desierto frente al Afrika Korps.



Las misiones eludían los guiones cerrados y eran más abiertas e impredecibles, con una IA notable.



MICROMANÍA 124, TERCERA ÉPOCA

Viajamos a Normandía y descubrimos lo nuevo de Infinity Ward entre los viejos búnkeres de la SGM: «Call of Duty 2». También nos asomábamos a la adaptación de «GTA San Andreas» y repasábamos los nuevos juegos inspirados en Star Wars.



«Call of Duty 2» se fijaba en batallas épicas menos célebres, como el heróico y fútil ascenso de los Rangers a los riscos de Pointe du Hoc, entre las playas "Utah" y "Omaha".



EL PERSONAJE
CARL JOHNSON

También conocido por sus iniciales, CJ, este gánster es el protagonista de «GTA: San Andreas», el juego de Rockstar que, tras su éxito en PlayStation, esperabamos ver adaptado a PC en los meses siguentes. CJ llega a San Andreas a principios de los Noventa y pronto se ve envuelto en una intrincada trama de bandas locales que se reparten los frutos del crimen... El ambicioso CJ no tarda en prosperar.

DESTACADO
FREEDOM FORCE

Superhéroes contra los nazis



Habíamos conocido a los poderosos, –y algo extravagantes– héroes de «Freedom Force» apenas unos meses antes, en la primera entrega de la estupenda serie de Irrational Games. A medio camino entre la parodia y el homenaje al cómic clásico, «Freedom Force» era un JDR táctico de primera. En cada partida se enfrentaban superhéroes contra villanos con trajes imposibles, todo a base de poderes insólitos y tortas a mansalva. Entre cada encuentro podías preparar a tu grupo creando nuevos héroes con poderes a medida. La nueva entrega que evaluábamos en Review nos ponía frente a los nazis para salvar el mundo. ¿Te imaginas tales batallas en modo multijugador? Lamentablemente, al eliminar la pausa táctica para el multijugador esta entrega perdió mucha gracia.





JUEGOS DE STAR WARS

En la comparativa de aquél número de 124 explorábamos todos los caminos de la Fuerza. El panorama de juegos de Star Wars era amplísimo y muy variado, pero no ha dejado de crecer. Hace diez años contábamos con clásicos como «Caballeros de la Antigua República», «Jedi Outcast», el primer «Battlefront». También acabábamos de dar la bienvenida a Star Wars a los divertidos LEGO y nos alistábamos en los escuadrones del juego de acción táctica «Republic Commando».





reportaje

TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS

Los caminos de la Fuerza



ÚLTIMAS NOVEDADES

MICROMANÍA 124 TERCERA ÉPOCA

Grandes esperados y nuevos juegos se amontonaban en el calendario y Micromanía debía dosificar sus páginas para mostrarlo todo.



pantallas

Spellforce II



pantallas

The Movies

PANTALLAS DE SPELLFORCE II Y THE MOVIES

En Pantallas podíamos vislumbrar los juegos más espectaculares en desarrollo, como el JDR «Spellforce II» y el de gestión cinematográfica «The Movies».



Guild Wars



PREVIEW DE GUILD WARS

¡Qué grande acabaría siendo el fenómeno «Guild Wars»! Aquí pudimos explorar el MMO de NCSoft que preparaba su lanzamiento sin reclamarnos cuotas.



¡Bienvenido a un mundo bárbaro!

AGE OF CONAN

Hyborian Adventures

REPORTAJE DE AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

El universo de Rober E. Howard creado para Conan, bien merecían ser reproducidos en un espectacular MMO de rol. Funcom aceptó el reto y nos dejó boquiabiertos.



review

Estrategia para la historia

Empire Earth II

REVIEW DE EMPIRE EARTH II

Como tantas otras veces, elegir nuestro favorito del mes dio lugar a un enconado debate... Finalmente, la estrategia de «Empire Earth II» se impuso al rol de «Freedom Force».

Un mes dominado por el regreso de auténticos clásicos de hace décadas en el mundo del software y del hardware. Durante estas semanas hemos vivido el lanzamiento de producciones que querían hacernos desatar nuestra nostalgia... ¡y lo han conseguido!



¡Aventuras de plastilina!

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Pencil Test Studios/ Versus Evil
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 24,99 €
Consíguelo en: *www.gog.com* o *www.store.steampowered.com* **INTERÉS:**

Tras casi 20 años, el espíritu de «The Neverhood» revive en la forma de «Armikrog», juego de aventuras diseñado y desarrollado por Pencil Test Studios, formado por los responsables que desarrollaron aquel para Dreamworks. La estética de la plastilina, la técnica de la animación "stop motion" y una historia repleta de desafíos y situaciones surrealistas vuelven para descubrir a los jugadores jóvenes un estilo que nos cautivó a los veteranos.

El lanzamiento se produjo el 30 de septiembre, pudiendo encontrarlo en plataformas como Steam y GOG.com.

«Armikrog» nos pone en la piel de Tommynaut, un explorador espacial que, acompañado de su perro Beak-Beak, se ve atrapado por accidente en un planeta desconocido y es encerrado en una fortaleza de la que debe escapar. Jugabilidad y diseño son muy similares al juego que inspira este "revival", «The Neverhood», y la lógica y el humor dominan.

El diseño de los escenarios de «Armikrog» es idéntico en su base a los del mítico «The Neverhood», con pantallas vistas desde un lateral.



Todas las animaciones de personajes y el diseño de escenarios están hechos con modelado artesanal de arcilla y posterior digitalizado.



El protagonista, Tommynaut, y su perro Beak-Beak viven situaciones surrealistas a lo largo de la aventura, mientras intentan huir de sus captores.

BROFORCE TE QUIERE EN SUS FILAS

¡América lucha por la libertad a base de píxeles con «Broforce»!



Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Free Lives/Devolver Digital
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 13,99 €
Consíguelo en: *http://store.steampowered.com/app/274190* **INTERÉS:**

Si tuviéramos que comparar «Broforce» con una película sería con cualquier de las entregas de «Los Mercenarios». No sólo por lo disparatado, intenso y divertido que es, sino por ese espíritu ochentero total del cine de acción en que se inspira, y en esos héroes perfectos que primeros masacraban y luego preguntaban. Si esa idea ha servido a Stallone para reclutar a todos los protagonistas de aquellas películas en la saga de «Los Mercenarios», a Free Lives le ha bastado para hacer un juego de estética retro alucinantemente divertido, amén de tomarse a risa toda esa parafernalia tan patriótica. Es una auténtica gozada que, además, puedes jugar en compañía, con hasta cuatro jugadores en modo cooperativo, e incluye un editor de niveles. ¡Salvaje!

LA NUEVA ERA DEL ZX SPECTRUM

Durante los últimos meses el micro de Sinclair ha vivido una segunda juventud, en forma de nuevo hardware que recupera la esencia de uno de los ordenadores domésticos más legendarios, y rey absoluto de los años 80. ¿Prefieres el modelo mando o el ordenador completo?

Hace unos meses comenzó el "revival" Sinclair con ZX Vega, un proyecto desarrollado con una campaña de Kickstarter que ofrece en un mando basado en la estética del Spectrum nada menos que 1000 juegos del micro de 8 bit incorporados. El concepto mola, pero la producción del hardware no es muy notable, máxime para los más de 140 euros que cuesta, vía importación. Otro cantar es el "nuevo" hardware de ZX Spectrum que vende GAME. Es un teclado Bluetooth que funciona en modo emulación con una app para descargar juegos de Spectrum. Cuesta 150 euros. Los tienes en:

ZX VEGA: *retro-computers.co.uk*

ZX Spectrum: *www.game.es*



EL RETRO EMOTIVO DE UNDERTALE

¿Es un juego indie de estética retro el mejor titulo de 2015?



¿Puede ser un título de estética retro el juego del año? Los 10 € que cuesta «Undertale» no son un obstáculo para que lo pruebes y le des una oportunidad.

■ **Género:** Rol/Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** tobyfox
■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 9,99 €
■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/391540* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Cuando se piensa en el juego del año se tiende a imaginar una de las grandes producciones de estudios de renombre: «Fallout 4», «Call of Duty Black Ops III», «The Witcher III Wild Hunt»... Pero rara vez es posible tener en mente un juego indie, con estética retro basada en pixel art y una producción totalmente artesanal. Todo ello coincide con la descripción de «Undertale», pero el juego de Toby Fox es también uno de los JDR más intensos, originales y emotivos que puedas imaginar.

Su estética, a medio camino entre los gráficos más básicos de los micros de los 80 y los JDR japos de los primeros 90 oculta un juego donde acción, rol, aventura y una historia inmensa se agolpan para una experiencia increíble.

El protagonista cae a un mundo de monstruos a los que puedes vencer combatiendo... ¡o discutiendo con ellos! Puedes esquivar como en un juego de acción, o charlar con tus enemigos e interactuar con ellos. Parece un plataformas y en otros momentos un JDR clásico. Definirlo es casi imposible, y si no te atreves a pagar los 10 euros que cuesta, puedes probar la demo en su web oficial: *undertale.com*

THE ESCAPISTS THE WALKING DEAD

¡Los zombis pixelados también muerden!

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/Distribuidor:** Team 17/Badland
■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 19,95 € ■ **Consíguelo en:** *www.game.es*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Team 17 lanzó a principios de 2015 «The Escapists» un juego de estética píxel art que parecía una fusión de «Prison Break» y el mítico «The Great Escape», con un ambiente carcelario muy realista –para su estilo de juego, claro–. Ahora, el estudio ha fusionado «The Escapists» con el fenómeno «The Walking Dead» –oficialmente– para adaptar a su estilo retro y su jugabilidad la historia de Rick Grimes y sus compañeros supervivientes –aunque caen como moscas– del apocalipsis zombi.

«The Escapists. The Walking Dead» recrea algunos de los momentos míticos del cómic –en que se basa– y el objetivo es idéntico: Rick debe ayudar a sobrevivir al grupo. Y aunque los zombis pixelados sera muy cucos, muerden como los de "verdad".



SONIDO 3D CON TOTAL LIBERTAD



TURTLE BEACH 450

Producto: Headset **Precio:** 149,99 €
Más información: Turtle Beach **Web:** *www.turtlebeach.com*

Si existe un periférico que se ha hecho imprescindible en los juegos multijugador, ese es, sin duda, el headset. Y es que unos auriculares con micrófono para comunicarse por chat **elevan la experiencia** del juego online, si bien, para cumplir su función totalmente deben cumplir ciertos requisitos: comodidad, calidad de audio, un chat de voz claro y –si es posible– un sonido envolvente que ayude a identificar la localización amenazas en una partida. Los **Stealth 450** de Turtle Beach no solo cumplen tales demandas, sino que se distinguen con la libertad de una eficiente **tecnología inalámbrica con 15 horas** de autonomía y la calidad de un sistema de **sonido 3D 7.1 DTS**. ¡Formidables!

INTERÉS ■■■■■■■■■■



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** Auriculares de 40 mm de diseño circumaural, iluminados y con micrófono.
- **Tecnología inalámbrica:** Por transmisor de señal digital conectado a USB. Autonomía máxima de 15 horas.
- **Sonido 3D:** Mediante DTS Headphone:X 7.1, con 4 perfiles de sonido predefinidos y función gaming Superhuman Hearing.
- **Micrófono:** Con monitorización de sonido y cancelación de ruido, desmontable.
- **Accesorios:** Cable para dispositivos móviles de 1,2 m (jack de 3,5 mm) y alimentador USB.

DISEÑO FLEXIBLE

Especialmente cómodos y ligeros, los Stealth 450 tienen un diseño convencional a primera vista, pero es consecuencia de la experiencia aplicada de Turtle Beach y muy eficiente. Las articulaciones permiten guardarlos en poco espacio para llevártelos contigo. Además, la almohadilla inferior de la diadema y las de los auriculares -cubiertas de tela- resultan idóneas para el uso del **headset durante largas horas**. Mención aparte merece el **control**. Como es un headset inalámbrico, no queda colgando en un tramo del cable. **Todo está en el auricular derecho**: volumen, chat de voz, mute del micro y perfiles de audio. En el izquierdo se inserta el micrófono.

SONIDO ENVOLVENTE

La configuración del sonido 3D está limitada a cuatro perfiles predeterminados. Puede que a esto no satisfaga a los más entendidos, siempre dispuestos a trastear con todos los parámetros posibles para conseguir el ajuste más fino. Sin embargo, para la gran mayoría de aficionados, poder intercambiar varias configuraciones **pulsando un botón**, sin más, es más que suficiente. Seguro que muchos agradecerán que se les facilite la vida. No obstante, ninguna de las **cuatro ecualizaciones** es muy radical. Se diferencian en pequeños matices, así que conviene experimentar con cada juego, probando todas ellas.



TECNOLOGÍA INALÁMBRICA

La tecnología inalámbrica del Stealth 450 es convencional. Se basa en la transmisión digital, sin el protocolo Bluetooth. No obstante, resulta muy fiable y supone menos requisitos. Lo primero que hay que hacer es vincular el transmisor a los auriculares (conviene cargar la batería antes). Luego, **el proceso es muy simple:** basta con conectar el transmisor a un puerto USB, introducir un clip en un agujerito del dispositivo -tal como se indica en la guía de instalación- y pulsar un botón en el logo iluminado de uno de los auriculares. Ambos elementos quedarán vinculados entonces y tendrás de 12 a 15 horas de autonomía para jugar. La función inalámbrica funciona solo en PC, pero Turtle Beach nos proporciona un **cable** para usar los auriculares con un **dispositivo móvil**. Por 150 € el producto es muy completo.



CONTROL PARA DAR EL MÁXIMO

KROM KHENSU

Producto: Gamepad **Precio:** 28,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

Para las series deportivas que se renuevan este otoño y la gran mayoría de títulos *indie*, un gamepad es el sistema de control ideal. Mejor si está específicamente diseñado para PC, cuenta con **sticks analógicos** y es **inalámbrico**. El nuevo Krom Khensu reúne todo ello por un precio asequible, añadiendo vibración, una autonomía de hasta 10 horas y compatibilidad con PS3.

INTERÉS



PILOTAJE DE COMPETICIÓN

THRUSTMASTER T150 FERRARI WHEEL FORCE FEEDBACK

Producto: Conjunto de conducción **Precio:** 199,99 €
Más información: Thrustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*



La compañía Thrustmaster ha renovado su catálogo de periféricos con nuevos conjuntos de conducción de lujo. También ha incorporado este nuevo T150, más modesto que los tope de gama, pero aun con el sello Ferrari. Ofrece estupendas características y un **diseño racing** muy realista. Tiene un aro de 28 cm de diámetro, ángulo de giro ajustable de 270 a 1080°, un juego de pedales grandes y viene equipado con un motor de **respuesta de fuerza**.

INTERÉS

SALTO GENERACIONAL EN EL GAMING

MAD CATZ R.A.T. PRO X

Producto: Ratón gaming **Precio:** 199 €
Más información: Mad Catz **Web:** *madcatz.com*

El equipo de Mad Catz ha creado una nueva generación de periféricos gaming. El más ambicioso de todos ellos es el R.A.T. Pro X, un ratón que hereda el diseño característico de la firma llevándolo a **nuevas cotas de personalización**. Integrará un **chasis de magnesio**, 10 botones programables, 9 perfiles y todos los módulos, incluso el sensor, serán intercambiables.

INTERÉS



TECNOGAMING



MONITOR ULTRA GAMING DE ASUS

Si estás buscando el monitor para juegos más extremo, el **ROG Swift PG348Q** presentado recientemente por Asus es uno de los mejores candidatos. Constará de una **pantalla curva IPS** ultrapanorámica de 34", resolución de 3440x1440 píxeles, tecnología Nvidia G-Sync y 100 Hz.
www.asus.com/es/



LA SERIE GAMING DE G.SKILL

El fabricante G.Skill, especializado en módulos RAM de altas prestaciones, también se adentra en el ámbito del gaming con una serie inaugural de periféricos muy ambiciosa. Con algunas variantes, la serie consta del teclado **Ripjaws KM780 RGB**, el ratón **MX780** y el headset **SR910**.
www.gskillcom



RAZER AMPLÍA LA GAMA CHROMA

La **iluminación Chroma** se suma a nuevas variantes de la firma Razer. Concretamente, adoptan los 16 millones de colores los teclados **Blackwidow Tournament Edition** y **Orbeweaver**. Razer también lanza una nueva edición Chroma del exitoso ratón **Diamondback**.
www.razerzone.com



LLÉVATE LOS JUEGOS CONTIGO

La nueva propuesta de **Ozone** para transportar todo tu equipamiento gaming es el **Rover Backpack**, una mochila diseñada para llevar cómodamente y sin riesgos un portátil de hasta 15,6", con múltiples compartimentos para ratón, teclado, headset, etc. Su precio es de 44,90 €.
www.ozonegaming.com

COMPACTO Y PODEROSO

COOLMOD - COOLPC INTEL MASTER RACE

Producto: PC Gaming **Precio:** 669,95 €
Más información: CoolMod
Web: *www.coolmod.com*

Está más que demostrado que los ordenadores de formato compacto no solo son aptos para los videojuegos –con los componentes adecuados– sino que, últimanente, estos equipos se han situado en la vanguardia de la innovación, con eficientes sistemas de refrigeración y una gestión del espacio muy eficiente. Si a esto le sumas el conocimiento de un experimentado integrador, un equipo como el **CoolPC Intel Master Race** es toda una garantía de alto rendimiento y fiabilidad. Basado en la plataforma Intel H81 con un procesador **Core i5**, una gráfica con **GPU GeForce GTX 950** y un veloz **disco SSD**, podrás disfrutar de cualquier juego actual con un estupendo nivel de detalle. Todo un PC, pero con un precio muy ajustado, alto rendimiento y un excelente diseño.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Chasis:** Nox Media Cube (Mini-ITX)
- **Placa base:** MSI H81M-E33
- **Procesador:** Intel Core i5-4460Q (3,4 GHz)
- **Memoria:** 8 GB (2x4 GB) DDR 1844MHz
- **T. gráfica:** EVGA GeForce GTX 950 SC 2 GB
- **Disco duro:** SSD Kingston 250 GB SATA3
- **Alimentación:** 500W PSU 80+ Silver
- **Sistema operativo:** Windows 10
- **Refrigeración:** Ventilador Nox integrado

COMPONENTES

El equipamiento del CoolPC Intel Master Race resulta impresionante para un ordenador que apenas ocupa lo que una caja de galletas. No se trata sólo de las prestaciones de cada elemento por separado, sino del buen **equilibrio de la configuración** y lo bien que trabajan juntos. Casi todos los elementos pertenecen a prestigiosos fabricantes, no hay electrónica genérica. La memoria es de Avexir, la placa es una MSI y el disco duro de 250 GB (hemos probado una variante de 120 GB) es de Kingston. Pero lo mejor es la **gráfica de EVGA** que viene con un cierto grado de overclocking de serie.







FORMATO COMPACTO

El chasis Nox Media Cube es una de las claves en este equipo de Coolmod. Está íntegramente fabricada en aluminio y exhibe un cuidado acabado oscuro de metal cepillado. El interior aprovecha el espacio disponible de un modo eficiente y versátil. Aunque está pensada para placas base ITX, integra una **fuente de alimentación estándar ATX (500 W)**. La caja, además, permite instalar combinaciones de varios discos de 2,5 y 3.5 pulgadas y una gráfica de hasta 250 mm (la GTX 950 instalada mide 172 mm). En el frontal, bajo el botón de encendido, cuenta con un **puerto USB 3.0** y otro USB estándar más las conexiones de audio de entrada y salida. En el ordenador de Coolmod, cuenta con un **ventilador de 120 mm**.



ALTO RENDIMIENTO



En nuestro laboratorio, pese a los altos requisitos de juegos como «The Witcher III» o «GTA V», el CoolPC Intel Master Race ha demostrado manejarse muy bien. En configuraciones de detalle medio-alto y resolución de 1920x1080 píxeles (a 60 Hz) se mantuvo siempre **por encima de los 40 frames por segundo**, siendo habitual superar los 60. Con juegos orientados al multijugador online como «World of Warships», «Counter Strike: GO» o el popular MOBA «League of Legends», este compacto de Coolmod podía mantenerse por encima de los 60 FPS en todo momento. En definitiva, demuestra un rendimiento óptimo para el actual panorama de juegos.

JUEGOS A LA MÁXIMA FRECUENCIA
AOC G2770PF

Producto: Monitor gaming **Precio:** 449 € (estimado)
Más información: AOC **Web:** *www.aoc-europe.com/es/*



Ningún fabricante quiere renunciar a tener una división gaming y AOC se ha querido estrenar con una línea de pantallas de altas prestaciones. En la cumbre, el modelo AOC G2770PF que consta de una pantalla de **27 pulgadas**, con una frecuencia de refresco de **144 Hz** y un tiempo de respuesta de 1 ms GtG. También integra la tecnología antifractura de la imagen **FreeSync** para equipos con GPU AMD.
INTERÉS ■■■■■■■■□□

TUS MEJORES PARTIDAS EN HD
ELGATO GAME CAPTURE HD60 PRO

Producto: Capturadora de vídeo **Precio:** 199,95 €
Más información: Elgato **Web:** *www.elgato.com*



Si buscas una capturadora que te permita **grabar y retransmitir sesiones de juego en vivo**, la has encontrado en la nueva HD60 Pro de Eelgato. Conectada a un slot PCI Express permite la máxima velocidad de captura, **eliminando cualquier latencia**. Sólo requiere que tu equipo disponga de 4GB de RAM y algún que otro requisito nada exigente. Con la conexión HDMI también es **compatible con consolas**.
INTERÉS ■■■■■■■□□□

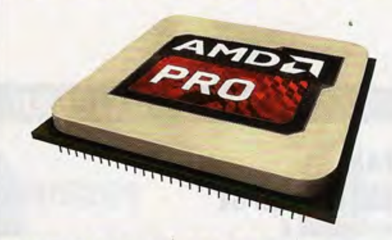
EL SONIDO 3D MÁS EXCLUSIVO
CREATIVE SOUND BLASTERX H7

Producto: Headset gaming. **Precio:** 159,99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Creative ha presentado su nueva generación de auriculares gaming, orientados a los jugadores más exigentes que son capaces de adaptar sus parámetros a cualquier videojuego según el género: shooters, carreras, aventuras, etc. Los BlasterX H7 combinan confort, un **sonido envolvente 7.1** de alta definición y calidad de audio digital sin perder compatibiliad con un conexión analógica.
INTERÉS ■■■■■■■■□□

TECNOTREND



NUEVOS CHIPS APU PRO DE AMD

La serie A para equipos de sobremesa se renueva en toda la gama de AMD. El tope es chip **AMD Pro A12**, con 4 núcleos a 3,40 GHz, GPU Radeon R7 integrada y soporte para RAM DDR3-2133 MHz. AMD también fabrica, curiosamente, módulos DDR4 solo comptibles con chips Intel... Por ahora.
www.amd.com



EL ROUTER MÁS EXTREMO

Ocho antenas, nada menos, sostienen la conexión inalámbrica del nuevo router RT-AC5300U, recientemente presentado por Asus. Así puede emplear una tecnología **tri-banda 802.11 ac**, capaz de gestionar hasta 5,3 GB/s (unos 2000 Gbits/s en la banda de 5 GHz). ¡Es el router más veloz!
www.asus.com



MÁS CHIPS INTEL DE SOBREMESA

Después del lanzamiento de toda la gama Skylake, Intel ha decidido lanzar finalmente algunos procesadores de sobremesa de la anterior **gama Broadwell** de 14 nm. De momento, los Core i5-5775C e i5-5675C sólo están disponibles en EE.UU. y destacan por incorporar las **GPU Iris Pro**.
www.intel.es



DISCOS SSD SAMSUNG DE 4TB

Samsung prepara para 2016 una nueva familia de discos de estado sólido de alta capacidad, capaces de alcanzar los **4 Terabytes de capacidad**. Formarán parte de la serie Samsung 850 Pro con un formato de 2.5". También están en camino los SSD 950 PRO M.2 de alto rendimiento.
www.samsung.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
NOX COOLBAY SX
Precio: 42 €



PLACA BASE
ASROCK 990FX EXTREME3
Precio: 111 €



PROCESADOR
AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X
Precio: 162 €



RAM
CORSAIR VENGEANCE PC3-15K DDR3 2X4GB
Precio: 62 €



TARJETA GRÁFICA
SAPPHIRE R7 370 DUAL-X OC
Precio: 164 €



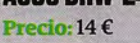
TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €





MONITOR
LG 24M37H-B 24 LED
Precio: 139 €



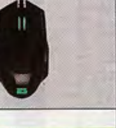
ALTAVOCES
HERCULES XPS 2.1 BASSBOOST
Precio: 35 €



TECLADO
B-MOVE N8HAWK PRO
Precio: 24 €



RATÓN
B-MOVE BG PYTHON RATÓN
Precio: 15 €



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA XBOX 360/PC
Precio: 80 €

SPEEDLINK PHANTOM HAWK FLIGHT STICK
Precio: 30 €

MICROSOFT XBOX 360 CONTROLLER FOR WINDOWS
Precio: 30 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

BENQ XL2411Z 24" LED 144 HZ
Precio: 289 €
Más información: BenQ
Web: *www.benq.com*

Diseñado para juegos y con excelentes prestaciones para juegos de acción, soporte 3D y calidad de imagen.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 960 GAMING G1 WINDFORCE 4GB GDDR5
Precio: 249 € **Más información:** Gigabyte
Web: *es.gigabyte.com*

Toda una GPU GTX 960 con el extra de 4 GB, un eficaz sistema de refrigeración y un precio muy ajustado.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.





PERIFÉRICOS EXTRA

OZONE BLAST 4HX
Precio: 69,90 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un diseño que procede de las preferencias de los jugadores de eSports, multiplataforma y con excelente calidad estéreo.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

BE QUIET! SILENT BASE 800

Precio: 119,90 €
Más información: Be quit
Web: *www.bequiet.com*

Sobria y versátil, esta torre de Be quiet! admite cualquier configuración, por ambiciosa que sea.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 Terabites.



TECLADO

LOGITECH G510S

Precio: 139 €
Más información: Logitech
Web: *www.logitech.com*

La última revisión de G510 nos ofrece un teclado muy bien equipado para funciones gaming y un buen diseño.



RATÓN

CORSAIR M65 RGB

Precio: 69,90 €
Más información: Corsair
Web: *www.corsair.com*

Con 8 botones, memoria, iluminación RGB y un sensor láser de 8200 ppp no tiene rival como arma gaming.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE WHEEL FORCE FEEDBACK

Precio: 352 € **Más información:** Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

Se trata de uno de los conjuntos de conducción más versátiles realistas y avanzados del momento.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
ACER XR341CK 34 LED IPS
Precio: 1.169 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
RAZER BLACKWIDOW CHROMA
Precio: 179 €

RATÓN
RAZER OUROBOROS
Precio: 135 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG
Precio: 299 €

ASTRO A50
Precio: 300 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 R

Precio: 939 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Los nuevos Magnus de Zotac son un prodigo de diseño. Un equipo de alto rendimiento versátil y elegante en un formato de solo 210x53x203 mm. El aquí recomendado es la variante superior de la gama.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200 U
- **RAM:** 1 x 8 GB DDR3-1600 MHz (hasta 16 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 3 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 120 GB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASROCK VISION X 471D/B

Precio: 1.129 € **Disponible:** *alternate.es*

ASRock ha conseguido una versátil configuración PC, muy completa, en un formato mini de 200x200x70 mm. Incluye una combinación de discos SSD + HDD, un potente procesador y GPU Gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4712MQ
- **RAM:** 8 GB DDR3-1600 MHz
- **GPU:** AMD Radeon R9 M270X
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 2 TB SATA

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AG240 2PE-056EU

Precio: 1.575 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

¡Más compacto imposible! MSI ha logrado conciliar el concepto todo-en-uno con el gaming, en un diseño elegante con pantalla de 23,6 pulgadas que viene magníficamente equipado de tecnologías para jugar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 860M 2 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB SATA

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.499 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.20

Precio: 929 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Dentro de la gama Nvidia Experience de iLIFE, este PC compacto con chasis Cooler Master Elite 130, ofrece una configuración completísima para jugar y además, avanzada, con chip Intel de 6ª generación y DDR4.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6600K
- **RAM:** 8 GB DDR4-2400 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 960 WindForce 2 GB
- **Disco duro:** Crucial BX100 SSD 250 GB SATA

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.109 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.





FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3

INTERÉS:

ILIFE MICRO GTX 980 TI

Precio: 1.839 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el espectacular chasis de Corsair, Carbide Series Air 240 High Airflow, este fenomenal compacto cumple con los requisitos de refrigeración y espacio para una selección de componentes de alta gama.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i7 4790
- **RAM:** 16 GB DDR3 2400 MHz GSkill
- **GPU:** GTX980 Ti
- **Disco duro:** SSD 250 GB Samsung EVO 850 SATA

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA LITTLE BATTLEBOX

Precio: 2.499 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

La experiencia de todo el desarrollo de los equipos gaming compactos con las máximas aspiraciones está contenida dentro de este pequeño y elegante titán. Su precio es alto, pero difícilmente superable en lo demás.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM APOCALYPSE

Precio: 929 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La configuración seleccionada por Pc Componentes en este equipo es una de las más completas y mejor equilibradas. Cuenta con un excelente sistema de refrigeración, grabadora DVD y un veloz SSD.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4 G.Skill Ripjaws V Red 2400 (2x4 GB)
- **GPU:** MSI GeForce GTX960 4GB
- **Disco duro:** SSD 120GB Samsung + HDD 1TB Seagate

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

NEWCOOLPC GAMER XII

Precio: 1.319 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Sin límites de espacio que comprometan futuras ampliaciones, la torre CoolerMaster 690 III alberga un equipamiento sensacional en este ordenador. Idóneo para un jugador que quiera estar a la última.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** GTX 970 4GB
- **Disco duro:** 1TB SATA 3 + SSD 120 GB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

NEWCOOLPC GAMER XIV

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Con las últimas variantes de componentes de alta gama, la selección del Gamer XIV es soberbia y encaja. Alto nivel, pero sin que nada sobre ni desentone. El chasis NZXT Phantom 530 es, eso sí, llamativo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 980 OC 4GB
- **Disco duro:** SSD 250 GB SATA3 + HDD 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ALTERNATE NVIDIA BATTLEBOX 2K15 W10H

Precio: 3.479 € **Disponible:** *www.alternate.es*

El alto precio del soberbio Battlebox se justifica con una configuración de lujo, basada en el chasis Cooler Master Cosmos SE que los más entusiastas apreciarán. La fuente de 1050 W alimenta dos GPU Nvidia en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K (6ª generación)
- **RAM:** 16 GB DDR4-2133
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 Ti 6 GB (SLI)
- **Disco duro:** SSD 500 GB + HDD 4 TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

MSI GP62 2QE-202XES LEOPARD PRO

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los portátiles gaming de MSI incorporan una gran amplitud de tecnologías gaming. El nuevo GP62 de 15,6" viene con un equipamiento muy, sonido inmersivo Hahimic, red Killer y teclado SteelSeries.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5700HQ
- **RAM:** 8 GB DDR3 SODIMM
- **GPU:** Nvidia GTX 950M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA +128S SD M.2 SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G501JW-CN288H

Precio: 1.313 € **Disponible:** *www.asus.es*

En la gama media de portátiles gaming, Asus nos ofrece esta variante del G510JW, con pantalla de 15,6", que cuanta con una configuración muy completa y bien equilibrada, buen diseño y prestaciones gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3-1600 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M 4 GB
- **Disco duro:** SSD 128 GB SATA3 + HDD 1 TB SATA-TPM

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT72 DOMINATOR 2QD-1696XES

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Integrando lo último en tecnologías gaming, una capacidad de rendimiento extremo y una formidable selección de componentes, el GT72 Dominator es uno de los mejores portátiles gaming del momento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5700HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 SODIMM (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 970M 3 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB M.2 SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

ASUS ROG G750JY-T4051H

Precio: 2.189 € **Disponible:** *www.asus.com/es*

Reúne una selección de componentes tope de gama, el equipamiento más completo para un portátil y todo ello integrado en un diseño excepcional de 17,3". Así es esta bestia del gaming de Asus.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 32 GB DDR3L 1600 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB SATA3 + 2 x SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■



MIGHT & MAGIC HEROES VII

Por los turnos... ¡hacia la victoria!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Estrategia/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Limbic Entertainment/Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 49,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *mmh7.ubi.com* Infomación abundante y foros activos	**Campañas:** 7 (una por facción) **Mapas por campaña:** Entre 3 y 4 (según facción) **Mejoras del héroe:** 10 (tipo variable según facción) **Mejoras de ciudad:** 10 (tipo variable según facción) **Recursos básicos:** 7 tipos **Multijugador:** Sí (de 2 a 8, versus)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 660 a 3.3 GHz, Phenom II X4 955 a 3.2 GHz **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 15 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5850 **Conexión:** ADSL (activación Steam/Uplay)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



En Ashan también hay sitio para el duelo. Aunque, eso sí, sólo hay un par de modos y no es fácil encontrar rivales online.



¡Dispón a tu héroe para la batalla! Recuerda que por turno puedes usar su ataque especial, y también dispone de hechizos.



Vamos a ver... ¿con qué te equipamos ahora? Objetos e indumentaria pueden ofrecer ciertas ventajas. ¡Úsalos bien!



¡La batalla ha comenzado por el trono imperial! Ivan aspira al trono para lo que ha de lograr la victoria con todos sus aliados. El rol y la estrategia por turnos vuelven a Ashan con «Heroes VII».



En los asedios a ciudadelas la lucha es más intensa y peligrosa. Mide bien cada paso a dar y piensa con claridad en una estrategia según los ejércitos disponibles. La dificultad no es poca.

En los veinte años de vida que tiene la saga «Heroes of Might & Magic» hemos visto cambios significativos en cada entrega, desde técnicos a diseño de jugabiidad, pero lo que nunca ha variado es su esencia: exploración y estrategia por turnos, combates siguiendo el mismo modelo y un rol en el que hay que aprender mucho para dominar todas las posibilidades que ofrecen los juegos.

El desarrollo de «Heroes VII» ha venido marcado por la colaboración con la comunidad de fans en la elección de algunos detalles de sus contenidos: facciones, unidades, etc. Incluso, la estatuilla de la Edición de Coleccionista.

Limbic, responsables de otros juegos de la saga, como «M&M X Legacy» o «Heroes VI» usa esta estrategia de forma habitual. Ello no quita que esta séptima entrega de la saga no llegue allá donde las expectativas marcaban, tras este cruce de sugerencias y críticas con los fans. Y es que si bien la aventura del duque Iván por conquistar el trono de Ashan es un señor juego, no es menos cierto que se podía haber pulido y equilibrado mucho más, en múltiples detalles de diseño y jugabilidad.

> “La estrategia por turnos y el rol de fantasía vuelven a Ashan, con más facciones que nunca”

Siete facciones para apoyar a Iván

La división de la campaña individual de «Heroes VII» en siete, acorde al número de facciones disponibles en el juego, es uno de sus puntos más llamativos. En realidad, cada facción ofrece tres o cuatro mapas, nada más, pero son tan grandes y complejos y sus desafíos son tan enormes, que debes volver una y otra vez sobre ellos hasta controlarlos, pensar mucho y bien cada paso a dar –las primeras partidas vas a ir a lo loco, pero pronto te darás cuenta de tu error– y planificar estrategias, gestionar recursos al milímetro y probar, probar y probar tácticas, hechizos y combatir sin cesar, hasta que domines todo lo que cada mapa, héroe, atrtibutos y habili-

SIETE CAMPAÑAS, SIETE FACCIONES



Las campañas de «Heroes VII» acompañan al nombre del juego en su cantidad. No es exagerada, en realidad, puesto que cada campaña se compone de entre tres y cuatro mapas, según facción. Pero completarlos no es nada, nada fácil. La dificultad, además, varía según la facción, aunque puedes comenzar por la que quieras excepto por la del Duque Iván, que está bloqueada al comienzo. Hay horas para jugar... ¡a porrillo!



Primera, investiga. Luego, ataca... o no. Lanzarse a lo loco contra cualquier objetivo puede ser suicida. Si pulsas sobre el ejército o la ciudadela, tendrás información de lo que allí te espera.

HAY QUE MEJORAR SIN PARAR

Para poder conseguir la victoria -y no va a ser fácil, te lo advertimos-, la inversión constante y las mejoras continuas son la clave. ¡No pares!



Las ciudadelas son la clave para mejorar los ejércitos. Aunque sus estructuras defensivas son clave, si no construyes lo necesario para reclutar nuevas unidades tu ejército siempre será débil. Estudia tu estrategia de crecimiento.



El héroe también debe mejorar en todas sus habilidades y atributos, más allá de hechizos para el combate. Liderazgo, diplomacia, exploración, defensa, etc. son atributos que han de ser potenciados según tu estilo de juego.



Hay que mejorar y construir. Para reclutar nuevas unidades, tener acceso a más edificios y estructuras y mejorar tu ejército, no pares de invertir y construir.



¡Vamos a explorar ese océano! Para avanzar en algunos mapas y campañas también hay que navegar... ¡Y pueden abordarte en plena singladura!

dades ofrece. En cierto sentido -y se agradece, por cierto- es un juego de la vieja escuela: es duro, desafiante y nada complaciente con el jugador. Pero, eso sí, a veces los desequilibrios en este sentido son muchos y poco lógicos. Se le va la pinza con la dificultad, vaya.

Explora y combate

La exploración y el combate por turnos domina todo el conjunto, pero hay que profundizar mucho en las habilidades del héroe y las posibilidades de mejora de las ciudadelas. Podemos controlar más de un héroe, contratando a otros, pero cuesta recursos. Todo el apartado de gestión es complejo y profundo, y sólo acabas dominándolo tras jugar mucho.

Pero todo eso es bueno. «Heroes VII» está lejos de ser perfecto. Le falta pulido, mejor visualización del mapa, más equilibrio... pero es un desafío fascinante que te incita a jugar sin parar... ¡Ah!, y salva a menudo! **A.C.G.**

LA REFERENCIA



M&M HEROES VI
La anterior entrega de la saga mantiene un estilo muy similar en diseño y jugabilidad, aunque sin tanta variedad de facciones ni opciones.

ALTERNATIVAS

MASSIVE CHALICE
Nota: 92 — MM 246

NOBUNAGA'S AMBITION SPHERE OF INFLUENCE
Nota: 78 — MM 247

NUESTRA OPINIÓN

Conquista el trono de Ashan y acaba con tus enemigos. El rol y la estrategia por turnos de la saga clásica de Ubisoft vuelven con una entrega más ambiciosa, con más facciones y opciones que nunca.

LO QUE NOS GUSTA

- La variación en unidades según facciones, y la disponibilidad de siete de éstas, para empezar a jugar.
- Es muy sencillo de jugar, aunque muy complejo de dominar. Necesitas muchas partidas para mejorar.
- Muy bonito visualmente en los mapas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los combates ofrecen campos de batalla bastante sosos y feos. Le falta calidad visual y más variedad.
- Los desequilibrios en la dificultad. Hasta que te aprendes el mapa y sus posibilidades, te vuelves loco.
- No poder girar el mapa para visualizar bien las rutas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque la séptima entrega de la veterana saga de estrategia por turnos y rol fantástico no llega al nivel de calidad que se prometía, Limbic ha realizado un estupendo trabajo con el diseño de facciones, unidades y las posibilidades de los mapas. Su demencial dificultad, en ocasiones, y un multijugador muy limitado son sus principales defectos, eso sí.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 52 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 67



¡Ya ha llegado el juego de baloncesto más esperado! ¿Y es todo tan bueno como esperábamos? Pues es bueno, pero quizá no todo lo que queríamos. Además, la versión PC ofrece ciertos problemillas técnicos.



Los primeros compases de tu carrera profesional te llevan a las ligas de instituto, para que te ojeen.





Los editores de todo tipo que ofrece permiten modificar desde plantillas a editar jugadores.

NBA 2K16

Segundo en el draft

Innumerables opciones de competición, posibilidad de editar todo lo editable, desde jugadores a equipos, competiciones urbanas callejeras, una banda sonora de fábula, los mejores jugadores y clubes del mundo, un nuevo modo ProAm, una colaboración con Spike Lee para el modo My Carrera, que se convierte en una película virtual... ¿No suena todo de maravilla? Pues la verdad es que sí. ¿Y es todo tan bueno? Pues... eeh...

Siendo honestos y reconociendo nuestra debilidad por la saga «NBA 2K», habiendo devuelto el gran basket al mundo del PC, nos parece que teniendo en cuenta un montón de pequeños detalles, 2K no ha hecho lo que debía con la versión para compatibles de este año. Y no es que tenga grandes problemas –bueno, sí hay uno, pero es de esas cosas que nunca tienes claro si es que te pasa sólo a ti o a todo el mundo,–, sino esos detalles mencionados que hacen que te chirrie el conjunto.

La historia de un crack

«NBA 2K 16» se estrena con una colaboración con Spike Lee en la que nos ofrece una película virtual sobre nuestra vida, la del protagonista del juego, llamado a ser el nuevo crack de la NBA. Lo que pasa es que es todo tan tópico y ramplón en el guión –y aburrido– que la mayor parte del tiempo vas a saltarte los vídeos sin problema.

Pero ese saltar vídeos y animaciones es otro de esos detalles que chirrían. En muchas opciones de juego no paran de salirte y no los puedes saltar, teniendo que tragarte secuencias sin importancia. En varios momentos y modos de juego para empezar a jugar tardas una eternidad. Aunque, eso sí, cuando lo haces, la cosa mejora. Gráficamente es notable, la jugabilidad no es mala y aunque la IA hace cosas rarísimas y la efectividad del rival suele ser tremenda y la tuya lo contrario, es divertido. Pero el contraste entre unas buenas animaciones y su torpe fluidez –los cambios entre animaciones son... robóticos y bruscos– a veces es muy molesta.

Pero, así y todo, «NBA 2K16» es divertido de jugar... menos en online, que nos ha dado problemas continuos de todo tipo. Un bajón en la saga en su versión PC. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Demasiados contrastes en un juego que debería haber estado mucho más pulido. Sus grandes virtudes y sus innumerables opciones compensan sus defectos, menos en sus problemas online.

LA NOTA **78**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85

ALTERNATIVAS

NBA 2K15
Nota: 94 — **MM 239**

FOOTBALL MANAGER 2015
Nota: 92 — **MM 239**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Visual Concepts/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:**
- **PVP rec:** 49,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.2k.com/games/nba-2k16*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible Directx 10.1 (512 MB)

WORLD OF WARSHIPS

¡Tormentas de fuego!

LA REFERENCIA





WORLD OF TANKS
Con un éxito sin precedentes en el ámbito free-to-play, se basa en la guerra blindada.

ALTERNATIVAS

BATTLESTATIONS PACIFIC
Nota: 90 **MM 174**

SILENT HUNTER V
Nota: 94 **MM 185**

Solo nos acordamos de la piadosa Santa Bárbara –patrona de los artilleros, por cierto– cuando truena, ¿verdad? Bien, pero esta vez quedas advertido: antes de que la tormenta de fuego se desate en «World of Warships» no harías mal en encomendarte a, por ejemplo, el mismísimo San Telmo, guardián de los marineros.

El último y largamente esperado juego táctico online de Wargaming nos desafía a combatir en una reproducción de la guerra naval, con decenas de buques de las más poderosas armadas de mediados del Siglo XX. Después de un largo desarrollo, meses de pruebas con la beta e infinidad de ajustes, «World of Warships» llega para conquistar los mares en la Red.

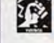
Tu campaña naval

Si existe una compañía que haya dado en el blanco en el ámbito de los free-to-play, justo en el punto donde el juego se percibe como "completo" –pero con una endiablada capacidad de tentarnos a realizar compras–, esa es Wargaming. «World of Warships» no es una excepción. El juego nos brinda una generosa variedad de navíos desde el comienzo. Además, el sensacional diseño de control y la interfaz lo hacen accesible desde el principio... Cuando lo domines, más adelante eso sí, quizá encuentres irresistible hacerte con un buque "premium"

> **"Hazte a la mar como almirante y entabla batallas épicas en el *shooter* táctico del momento"**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Simulación / Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Lesta Studios / Wargaming
- **Distribuidor:** Wargaming
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec.:** Gratuito
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *worldofwarships.eu*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modalidades:** Cooperativa (bots), Batalla aleatoria y Clasificación
- **Batallas:** Estándar, Dominación y Encuentro
- **Mejoras:** Módulos, señales (banderas), camuflaje, funciones y consumibles
- **Armadas:** Estadounidense, Japonesa, Soviética, Británica y Alemana
- **Buques:** (92 por ahora) destructores, cruceros, acorazados y portaaviones

ANALIZADO EN

- **CPU:** Intel Core i7-3770K Intel Core i7-2770K
- **RAM:** 16 GB / 8 GB
- **S.O.:** Windows 8.1 / 7
- **Tarjeta 3D:** ASUS Strix GeForce GTX 970 / Asus Strix R9 390
- **Conexión:** Fibra óptica de 50 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel Core 2 Quad / AMD FX4100
- **RAM:** 2 GB
- **S.O.:** Windows XP
- **Tarjeta 3D:** DirectX 9.0c compatible y 512 MB (Geforce GT8800 / Intel HD 4000 / AMD Radeon 4650)
- **Espacio en Disco:** 30 GB
- **Conexión:** ADSL 1024 Kbps o superior

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i3, i5, i7 o AMD FX-6000, APU A6
- **RAM:** 8 GB
- **S.O.:** Windows 7 (64bit) o posterior
- **Tarjeta 3D:** GTX 560, Radeon HD 3000 o superior
- **Conexión:** ADSL 2 Mbps
- **Periférico:** Headset con chat


¡Fuego a discreción! El combate naval encierra muchos matices en «World of Warships», desde las emboscadas a la captura de áreas.


¡Cañoneo a distancia! Una salva de tanteo y fuego de baterías para alcanzar la santabárbara. Es un desafío de puntería a lo grande.


Desde la retaguardia, los portaaviones ofrecen la visión más estratégica. «World of Warships» cambia con cada tipo de navío.


¡Ponte al timón y enfréntate a la flota enemiga en batallas online! Maniobras tácticas, disparo balístico, bombardeos de aviación y ataques devastadores con torpedos. ¡Un escenario bélico total!


¡Torpedos a estribor! Con un destructor, tendrás que acercarte peligrosamente para que un ataque con torpedos sea efectivo. Si tu buque es la víctima, atento a la alerta y maniobra para eludirlos... si puedes.

de mayor nivel o quieras pagar por "oro" para equipar mejor tus naves, canjeando experiencia que, de otro modo, requeriría muchas partidas. En cualquier caso, cada victoria aporta ingresos, experiencia para tus comandantes y, quizá, alguna condecoración si superas ciertos retos. También hay premios prácticos –las señales– que ofrecen pequeñas ventajas para futuros combates.

Zafarrancho de combate

Las batallas contemplan cuatro clases de buque: destructores, cruceros, acorazados y portaaviones. Armados con torpedos, los destructores son ágiles pero vulnerables; los cruceros ofrecen un buen equilibrio entre potencia de fuego y maniobrabildad; los acorazados pegan duro y tienen un grueso blindaje pero son lentos; y, finalmente, los portaaviones, indefensos en el combate directo pero capaces de desplegar el gran poder bélico de la aviación. Cada clase, además, cuenta con su propias funciones especiales, algo así como habilidades. Pero, pese a que los fundamentos del juego y el manejo son esencialmente los mismos, tus opciones tácticas cambian con cada clase de nave. También existen distintos objetivos según el tipo de batalla, aunque todas se basan en capturar áreas y hundir buques enemigos. Por su parte, las tres modalidades de juego determinan las condiciones del enfrentamiento (bots o jugadores y una clasificación por rangos).

El reto que subyace en el trasfondo del juego es, sin duda, el de progresar, pero no es imprescindible gastar dinero para disfrutar y avanzar en «World of Warships». Se trata, en definitiva, de un verdadero y espectacular free-to-play. **S.T.M.**

NUESTRA OPINIÓN

¡La batalla definitiva en el mar! Cada combate es un estimulante desafío para cualquier aficionado de los *shooters* y una gozada para los amantes de la historia bélica. Táctica, rivalidad y mala uva. ¡Genial!

LO QUE NOS GUSTA

- El interfaz es soberbio. El diseño del control, ágil y versátil, es la espina dorsal del juego.
- La amplitud y profundidad táctica, pese a las concesiones de realismo para equilibrar las fuerzas.
- Excelente fluidez, con muy buen acabado audiovisual.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es un free-to-play generoso, pero requiere invertir mucho tiempo para explorar cada árbol tecnológio.
- ¿Y los submarinos? Sí, Wargaming alega que serían demasiado desequilibrantes, pero los echamos en falta.
- Pocas modalidades de batalla y quizá muy parecidas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

De entrada, es gratuito, original, prácticamente ilimitado y, sobre todo, divertidísimo. ¿Qué más se puede pedir? Si bien, «World of Warships» solo podrá seducir a los que se sientan atraídos por la temática bélica y requiere cierto aprendizaje -muy bien resuelto, por cierto-, cuando lo pruebas te obliga a echar el ancla. Es un formidable *shooter* táctico.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 75 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81



¡**Amplía los horizontes de tu civilización!** «Rising Tide», la expansión para «Beyond Earth», te permite conquistar los océanos, además de pulir detalles de jugabilidad y añadir facciones, biomas y unidades.



Las opciones de diplomacia y alianzas se han hecho más accesibles gracias a la expansión.





¿Tu ciudad está en el océano? ¡Bien! Además de acceder a más recursos, también puedes... ¡moverla!



¿Hacia dónde va tu civilización? Las afinidades te permiten evolucionar unidades de forma diversa.



La investigación y combinación de artefactos nos proporcionan ventajas y desbloquean estructuras.

CIVILIZATION BEYOND EARTH RISING TIDE

El fin de la tierra ya no es una barrera

ALTERNATIVAS

MASSIVE CHALICE
Nota: 92 **MM 246**

STARDRIVE 2
Nota: 85 **MM 246**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 29,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PÁGINA WEB:** *www.civilization.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo A 1.8 GHz, Athlon 64 X2 A 2.0 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 13 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3650, GeForce 8800 GT

Tras dejar atrás la Tierra y explorar el espacio en busca de nuevos asentamientos, la civilización humana -o híbrida, según- que ha colonizado exoplanetas, ha pasado décadas en paz y desarrollo. Hasta ahora. Una nueva generación de colonos y pioneros se acerca a los planetas conquistados, con ansias de dominio y expansión. Y tienen nuevas y poderosas herramientas.

Conquista los mares

«Rising Tide», como primera gran expansión de «Beyond Earth», toma el mismo modelo que en el anterior juego de la saga. Como en «Civilization V», la expansiópn precisa del juego original y se asienta como una capa sobre los diseños previos de jugabilidad. Pero, claro, las novedades no son pocas. La primera, evidentemente como ya sabemos, es que podamos crear asentamientos sobre la superficie del mar.

Esto no sólo nos da acceso a nuevos recursos, antes no disponibles, sino que da mayor flexibilidad a las opciones de crecimiento y expansión, pues las ciudades flotantes se pueden desplazar. Además, el mar está lleno de bestias que añaden nuevos desafíos.

Pero el rasgo más evidente no es el único que «Rising Tide» aporta a los diseños de «Beyond Earth». La mayoría de apartados de relevancia en la jugabilidad han sido pulidos o potenciados. Por ejemplo, en la red de tecnología ahora es más evidente la afinidad que se potencia al investigar una tecnología u otra. Es algo que también se ve afectado por las opciones diplomáticas, que ahora además potencian los rasgos no sólo propios sino los de los aliados.

Y, por supuesto, «Rising Tide» hace lo más básico en una expansión: sumar y añadir.

Más unidades, más potencial

Hay cuatro patrocinadores -o facciones- nuevos, un nuevo sistema de artefactos, nuevas unidades híbridas derivadas de la inversión en más de una afinidad -que evolucionan, además, según las mismas- y dos nuevos tipos de mundo: con actividad volcánica y mundos gélidos. En definitiva, más turnos y mejores. ¡Estupendo! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Más que las nuevas facciones o la posibilidad de conquistar los mares, en «Rising Tide» destacan los ajustes en detalles que hacen más accesibles e intuitivos los accesos a todas las opciones.



LA NOTA 83



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 60 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80



Nuestra expansión por Europa se produce desde una pequeña ciudad. Nuestra habilidad diplomática, comercial y, si llega el caso, militar, decidirá el futuro de nuestra familia y de todo el futuro del continente.



Las bases de tu crecimiento están en la producción local para hacer próspera tu ciudad y luego comerciar.





Para entablar relaciones con ciudades has de hacer ofertas de todo tipo, inicialmente comerciales.



La capacidad de "zoom" del mapa es alucinante. Te puedes alejar del todo o ver al detalle a los individuos.



Los primeros compases del juego van marcándote claramente tus objetivos, y ofreciendo consejos.

GRAND AGES MEDIEVAL

¿Quieres ser el amo del mundo?



LA REFERENCIA

RISE OF VENICE
Nota: 90 **MM 236**

WARGAME RED DRAGON
Nota: 92 **MM 232**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Gaming Minds/Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.grandages.com/en*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 E8000
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450

Cuando oyes hablar de conquistar la Edad Media y expandir tu poder por toda Europa, quizá sueñes con épicas gestas guerreras en las que tu nombre se convierta en sinónimo de terror para tus rivales y enemigos... Y eso puede ser cierto, pero no en «Grand Ages Medieval». O, al menos, no es su totalidad. Y es que el juego de Gaming Minds es más bien uno de eso títulos en los que la microgestión de recursos, una planificación a largo plazo y tus habilidades diplomáticas y, sobre todo, comerciales, son mucho más relevantes que cualquier otro apartado a la hora de avanzar, ampliar tus dominios e influencia sobre vecinos y enemigos y, finalmente, conseguir una victoria en la forma de ser la familia/cultura/ciudad más relevante de la baja Edad Media, lo que definirá el futuro de Europa.

En «Grand Ages Medieval» partes de una pequeña ciudad, Sofía –sí, la actual capital búlgara–, que ha de crecer poco a poco y conocer, comerciar y aliarse o guerrear con otras para hacerse más importantes. Has de tener en cuenta la prosperidad de tu comunidad, los productos que es capaz de desarrollar para comerciar, tus recursos naturales, tu cultura, las alianzas de tus posibles rivales y sus enemitsades, la economía y, llegado el caso tu potencial militar.

Europa al detalle

Desde los primeros compases del juego verás que por interfaz, diseño de jugabilidad, opciones disponibles y estilo de juego te recordará enormemente a otros títulos del corte de «Tropico», pero sobre todo a algunos de la saga «Patrician» y, el que más, «Rise of Venice», del que prácticamente calca sus líneas maestras. Tanto es así que hasta la compaña arranca con animaciones artísticas que narran la historia de tu familia.

Eso sí, visualmente se aleja bastante de esos juegos, con un motor que es capaz de mostrar un zoom y un detalle brutales.

Donde se vuelve más confuso y poco intuitivo es en el acceso a algunas opciones de los menús y su gestión. Así y todo, sus detalles, potencial, diversión y estar totalmente localizado al español son puntos muy importantes. Un juego muy interesante. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un buen juego de estrategia que no resulta muy original, pues bebe de muchas referencias a las que imita. Ofrece detalles originales de jugabilidad y control, aunque en ellos se muestra poco intuitivo.

LA NOTA **78**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 52 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 65



¿**Estás dispuesto a vivir una aventura terrorífica?** John Maracheck ha despertado en una nave espacial desconocida y todo a su alrededor está plagado de muerte y desolación. ¿Qué ha ocurrido en la Groomlake?



Algunos de los puzles no son nada sencillos. Fíjate bien en los pequeños detalles para resolverlos.





La clave del destino de John se encuentra en el pasado. Pero no sabes cuál es hasta el mismo final.



Así que es por aquí... A veces desbloquear el camino para avanzar es más peliagudo de lo que crees.



Poco a poco, John va descubriendo la verdad. Y no es bonita. Te vas a llevar más de un disgusto...

STASIS

Pesadilla en el espacio

Decía el eslogan original de "Alien" que "en el espacio nadie puede oír tus gritos". Pues en «Stasis» pasa algo así. De hecho, cuantos menos gritos oigas, mejor, porque cuando se produce algún sonido en los pasillos de la Groomlake, puedes echarte a temblar... Pero, claro, no te hemos contado qué pasa aquí.

Perdido en el espacio

John Maracheck se despierta de su sueño en la cámara de estasis de la nave espacial en la que viaja. Pero, cuando empieza a ser consciente de lo que le rodea, se da cuenta de que esa no es su nave. Parece abandonada, con el resto de pasajeros y tripulación muertos o desaparecidos, y no reconoce nada en absoluto. No sabe dónde está, qué pasa, qué ha sido de su familia ni por qué está allí. Y parece que la Groomlake, la nave en que se halla, está a la deriva en el espacio profundo... o algo peor.

Hijos de la cultura pop

Desde el primer segundo, «Stasis» te golpea con sus múltiples referencias. Y es que se nota que la aventura de Daedalic bebe de múltiples fuentes para ofrecer una historia cuidada, una ambientación cautivadora y claustrofóbica, y una experiencia realmente notable en su desarrollo, sus puzles, desafíos y personajes.

Vas a encontrar reminiscencias de la saga de películas "Alien", de otros filmes como "Horizonte Final" y hasta de clásicos de los 70 y 80 como "Naves Misteriosas", "Saturno 3" y muchas otras. También de aventuras geniales de hace años, sobre todo con una influencia notable de "Sanitarium", hasta en su estilo visual.

«Stasis» es desafiante, ofrece una historia bien contada y es absorbente. Su diseño visual, sin embargo, abusa de la oscuridad y, en ocasiones –aunque artísticamente es bueno–, es difícil discernir detalles relevantes en el escenario. Algunos elementos interactivos destacan con brillos, pero otros no, sin razón aparente. Lo bueno es que el inventario sólo maneja cinco objetos y todos tienen aplicación inmediata, o casi.

Se echa de menos el doblaje, pero la interpretación en inglés es muy buena. Una gran aventura. **A.P.R.**



ALTERNATIVAS

DEAD SYNCHRONICITY
Nota: 88 — MM 244

KHOLAT
Nota: 84 — MM 245

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** The Brotherhood/Daedalic
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 24.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.stasisgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 250, Radeon HD 3400

NUESTRA OPINIÓN

Aunque muchos detalles son mejorables, tanto en el plano técnico como de diseño y jugabilidad, la experiencia y el desafío de «Stasis» la convierten en una excelente aventura.



LA NOTA 81

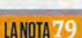


METACRITIC USUARIOS



LA NOTA 77

METACRITIC MEDIOS



LA NOTA 79



Turbulencias políticas y sociales en el futuro exigen medidas drásticas. Antes de que estalle una guerra total, es preciso batallar localmente en un juego de estrategia que recuerda a títulos como la saga «C&C».



La estrategia bélica de «Act of Aggression» se aleja de los habituales juegos de Eugen, más realistas.





La información básica de cada acción se puede ver en pantalla antes de que la ejecutemos.



Como en los clásicos títulos de estrategia las estructuras productivas se vuelven clave en el juego.



La toma de edificios y estructuras es útil para defenderse de los enemigos. Ellos también lo hacen.

ACT OF AGRESSION

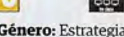
Producir, reclutar y atacar

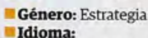
LA REFERENCIA

GREY GOO
Nota: 90 — MM 245

NOBUNAGA'S AMBITION
Nota: 78 — MM 247

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Eugen Systems/Focus Home Interactive
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 44,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *actofaggression-game.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2.5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en Disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 4870, GeForce 9800 GT

Eugen Systems tiene un curriculum quizá no muy abundante, pero sí muy notable, en cuanto a juegis de estrategia bélica, su especialidad. Responsables de la saga «Act of War», de la saga «Wargame» y de «R.U.S.E.», sus títulos siempre han sido diferentes, originales, de una profundidad enorme y muy realistas en todos sus detalles y diseños de jugabilidad. No es extraño que esperasemos de «Act of Aggression» algo similar –o en plan diferente, algo más del estilo «R.U.S.E.»–, pero si ese es tu caso entonces mejor ten claro que «Act of Aggression» se aleja bastante de esas expectativas. Lo que no quiere decir que te vayas a encontrar con un mal juego, ni mucho menos, pero es importante saber dónde te metes. Y lo haces en un juego que a los más veteranos les encantará, porque bebe directamente de las fuentes de clásicos como toda la saga «Command & Conquer» –más de «Red Alert», incluso– que de los títulos anteriores del estudio. ¿Sorprendido?

Estrategia accesible

«Act of Agression» choca con el habitual estilo de Eugen y se adentra en un diseño más... popular, por definirlo de algún modo.

Las clásicas reglas de estructuras de producción, reclutamiento masivo de unidades, uso de coberturas, etc. se aplican de forma canónica en «Act of Agression». Recuerda a los clásicos de Westwood y a otros títulos más recientes, como la saga «Company of Heroes», cada uno con sus peculiaridades, claro.

El juego se divide en dos campañas en su modo individual, que remiten a otras tantas facciones distintas. La historia mezcla política ficción, peligros de guerra en países modernos, etc. Nada que destacar, salvo que las misiones entre ambas no son muchas –veinte– y las primeras tienen un diseño ramplón, algo que el juego solventa, por fortuna, con las siguientes.

Aunque la IA no es brillante, mantiene el tipo, pero si esperabas el detalle y profundidad de otros juegos de Eugen, no está aquí. Es otro estilo, tan bueno como el de sus anteriores títulos, pero diferente. Así que si te gusta el estilo clásico y accesible, te gustará. Si buscas otra cosa... **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Act of Aggression» es un buen juego de estrategia bélica moderna para jugadores que no exijan gran profundidad o un realismo exacerbado. Recuerda el estilo de grandes clásicos.



LA NOTA 73

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

OPORTUNIDADES



SIMCITY

Una nueva rebaja de la edición física del juego de Maxis hace más que recomendable su compra. Los fallos de su lanzamiento han quedado atrás y es un estupendo reto de gestión estratégica. Puedes encontrarlo en las tiendas Game por solo 9,95 €.



TOTAL WAR: ATTILA

Cualquier aficionado a la estrategia sabe que «Total War» es una excelente saga y un estimulante recorrido por la Historia. Pero la saga de Creative Assembly tiene en «Attila» su título más brillante. Ahora Sega nos lo ofrece como descarga en Hubble Bundle por 39,99 €.



WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

Para los millones de aficionados a "Warhammer 40.000" que alguna vez han probado sus tácticas con las figuritas de la franquicia, poder experimentar la acción de este universo es una experiencia ineludible. Sega nos la ofrece en Steam por 19,99 €.



LOTE BATTLEFIELD

¿Te falta alguno de los recientes «Battlefield»? ¿Quieres tal vez descubrir lo mejor de serie? Entonces pásate por la plataforma Origin y hazte con el «Lote Battlefield» digital, que incluye la cuarta entrega y el reciente «Hardline» a un precio de 44,95 €.

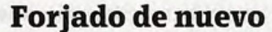


THE WITCHER 3 WILD HUNT

¡El destino de Geralt de Rivia!

Lo mismo que no hay dos sin tres, ni brujo sin dos espadas, a día de hoy no puedes instalar un mejor JDR en tu PC que «The Witcher 3: Wild Hunt», una obra maestra imprescindible en la colección de cualquier aficionado al rol.

Independientemente de tus conocimientos acerca de la saga literaria de «Geralt de Rivia», si la espada y la magia te atraen mínimamente vas a disfrutar a lo grande con esta tercera y última entrega de la trilogía. Y si no, es uno de esos juegos que pueden despertar tu pasión por algo que, de otro modo, ignorarías. La fuerza narrativa, la amplitud de su desarrollo abierto, la imponente calidad audiovisual, el combate, las quest... Todo, luce al máximo nivel y encaja aún mejor.



Forjado de nuevo

Mantenemos todo lo dicho anteriormente en el momento de su lanzamiento. pero, además, después del esfuerzo de CD Projekt en corregir fallos técnicos, de 16 paquetes de contenido descargable gratuitos y con una expansión recién lanzada, –más otra en camino– «The Witcher 3» es aún mejor juego.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol, Acción, Aventura
- **PVP Rec:** 36,95 € en Xtralife
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 244 (Junio 2015)
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.thewitcher.com*

18

LA NUEVA NOTA

¿No lo has jugado aún? ¿Te dan envidia los que sí? Tú sí que nos das envidia a nosotros, por todo que tienes por descubrir en «The Witcher III». En serio, invierte el precio y tu tiempo y el juego te lo recompensará.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 92 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 94

DYING LIGHT

La vida entre los muertos







Los estudios de Techland encontraron un filón en los zombis con el éxito de «Dead Island». Podrían haber seguido por ahí, mediante continuaciones que asegurarían el favor del público. Pero, en su lugar, decidieron emprender un ambicioso proyecto que, aunque insistía en la temática zombi, representaba un hito: llevar el *survival horror* a un inmenso mundo abierto, en el que el transcurso de la noche y el día cambian por completo las circunstancias de nuestro héroe. En definitiva, asumieron el riesgo y la cosa les salió bastante bien... Y no es que el mérito del estudio deba importarnos a la hora de comprar o no el juego, es que «Dying Light» es un gran juego. No está exento de errores, desde luego, –diseño, mecánica, física, iA– pero el conjunto merece la pena.

Exploración ágil

Con la libertad e exploración que te da un ágil personaje capaz de moverse como un amo del *parkour*, «Dying Light» es un juego vertiginoso de día y angustioso de noche. Una experiencia de supervivencia muy sugerente.

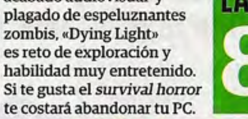
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 34,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** No comentado
- **Estudio/compañía:** Techland
- **Distribuidor:** Warner Bros. Interactive
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *dyinglightgame.com*

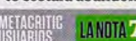
18

LA NUEVA NOTA



Inmersivo, con un buen acabado audiovisual y plagado de espeluznantes zombis, «Dying Light» es reto de exploración y habilidad muy entretenido. Si te gusta el *survival horror* te costará abandonar tu PC.

LA NOTA 87



METACRITIC USUARIOS



LA NOTA 78



METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75

MOTORCYCLE CLUB

Un reto para moteros y temerarios

Lo de que es un reto para temerarios no es porque debas tener "un buen par" para atreverte a jugar a «Motorcycle Club», dada la baja calidad que indican las valoraciones del juego por otros medios y usuarios. Podríamos haber ido por ahí, pero no es el caso. La cosa venía a cuento porque es un juego de variados desafíos en moto que se alejan de las típicas competiciones oficiales. Piques, pruebas de habilidad, fardar un poco... La idea de «Motorcycle Club» está bien y la ejecución no es un desastre. Lo que falla, su "gran pecado" es que los gráficos distan mucho del nivel de otros juegos de velocidad contemporáneos.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad
- **PVP Rec:** 14,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Comentado:** MM 240 (Febrero 2015)
- **Estudio/compañía:** Kylotonn / Big Ben
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.motorcycleclub-thegame.com*

3

LA NUEVA NOTA

Si buscas un juego de velocidad arcade para hacer locuras y no eres demasiado con el apartado gráfico te entretendrá. Si te pones a compararlo con un «MotoGP», lo descartarás de inmediato.

LA NOTA 72

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 20 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 26

SERIES CLÁSICAS

2K GAMES

Evolve	24,95 €

AVANCE

Gas Guzzlers Extreme	19,95 €

BADLAND GAMES

Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €

BANDAI NAMCO

Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	9,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €

ELECTRONIC ARTS

Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Battlefield 3	9,95 €
Battlefield 4	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €

FX INTERACTIVE

Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €

KOCH MEDIA

Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €

KONAMI

Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €

MERIDIEM GAMES

Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €

MICROSOFT

Alan Wake's American Nightmare	8,95 €

SEGA

Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €

UBISOFT

Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €

WARNER BROS.

La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

GAME

Selección GAME Premium PC

ZX Spectrum Bluetooth

El mito de los 80 vuelve convertido en un espectacular teclado Bluetooth. ¡Exclusivo en GAME!

149,95 €





Una recreación del legendario ordenador doméstico pensado para ser usado como teclado con dispositivos iOS y Android.

Incluye apps gratuitas para iOS y Android para juegos en emulación como «Chukie Egg» y muchos más. ¡Puedes descargar un montón!





Un ZX Spectrum inalámbrico. ¡Tu micro favorito como nunca habías imaginado! Utiliza tecnología Bluetooth 3.0.

El hardware es exacto al micro original de Sinclair, incluyendo las teclas de goma con un tacto idéntico al ordenador de los 80.

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Mando Gaming Nacon

Si buscas un mando para disfrutar a tope de tus juegos, no te pierdas el Nacon GC-100XF.



›CARACTERÍSTICAS:

- 2 sticks analógicos, 6 botones, 2 triggers, 2 botones laterales, D-Pad, botón inicio
- 2 motores de vibración
- 100% compatible con todos los juegos de PC
- Tratamiento y goma suave al tacto para un agarre perfecto incrustaciones
- Compatible con Windows® XP / Vista® / 7/8

Ratón Bluestork Gaming 2500dpi Pro-FPS

Un ratón de calidad profesional a un precio que parece mentira.

29,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Cantidad de botones: 8
- Fuente de energía: Cable
- Funciones de los botones: Atrás, DPI switch, Adelante
- Iluminación: Sí
- Interfaz del dispositivo: USB
- Longitud de cable: 1,5m
- Rueda de desplazamiento: Sí
- Resolución de movimiento: 2500 DPI
- Tecnología de detección de movimientos: Óptico

Teclado+Ratón+Alfombrilla Bluestork Gaming

Tus sesiones de juego en PC no serán lo mismo con este pack de Bluestork.



34,95 €

›CARACTERÍSTICAS DEL RATÓN:

- Tipo de botones: Mecánico
- Cantidad de botones: 7
- Fuente de energía: Cable
- Iluminación: Sí
- Interfaz del dispositivo: USB
- Longitud de cable: 1,8m
- Rueda de desplazamiento: Sí
- Resolución de movimiento: 2000 DPI
- Tecnología de detección de movimientos: Óptico
- Trabaja en cualquier superficie: Sí

›CARACTERÍSTICAS DEL TECLADO:

- Longitud de cable: 1,5m
- Formato del cable: Trenzado
- Interfaz del dispositivo: USB
- Formato del teclado: Estándar
- Estilo de teclado: Derecho
- Idioma del teclado: Español
- Sistema Operativo Windows soportado: Sí
- Sistema Operativo MAC soportado: Sí
- Sistema Operativo Linux soportado: Sí

micromanía

¡Lo hemos probado!

ZX SPECTRUM CON BLUETOOTH

Si viviste los años 80 como un fan de los videojuegos seguro que conoces y disfrutaste el legendario ZX Spectrum de Sinclair. Pues... ¡ha vuelto! Convertido en teclado inalámbrico Bluetooth para dispositivos iOS y Android, el nuevo teclado ZX Spectrum ofrece apps gratuitas para disfrutar en emulación de un montón de juegos clásicos del mítico ordenador doméstico de Sinclair. De venta exclusiva en GAME para España, el nuevo ZX Spectrum es un genial homenaje a un micro histórico.

MANDO GAMING NACOM

Cada vez son más los juegos en PC con los que la experiencia de juego se potencia usando un mando de calidad, y nada mejor en relación calidad/precio que el Nacom GC-100XF. Por menos de treinta euros puedes conseguir un pad que no tiene nada que envidiar a otros más caros. Sus sticks analógicos, los gatillos, su perfecta ergonomía y su revestimiento de goma para un agarre sin problema durante horas de sesiones de juego, te permitirán disfrutar de un mando realmente increíble.

RATÓN BLUESTORK GAMING 2500DPI PRO-FPS

Los fans de los juegos de estrategia saben que contar con un ratón de calidad es vital para triunfar en los enfrentamientos online contra los rivales más duros. Bluestork ha preparado un ratón que, por mucho menos dinero de lo que podrías pensar te proporciona una calidad profesional para tus largas sesiones de juego. Cuentan con ocho botones, un switch dpi para ajustar la sensibilidad a tus necesidades y gustos y una resolución que hará que no tengas el menor problema para vencer a cualquier rival.

TECLADO + RATÓN + ALFOMBRILLA BLUESTORK GAMING

¿Es posible conseguir un pack de jugador profesional por poco dinero? Si piensas que no, estás equivocado. Bluestork ha preparado un conjunto de teclado, ratón y alfombrilla que es compatible con cualquier SO, resistente como el que más y con una calidad de producción envidiable. El teclado cuenta con iluminación, para largas sesiones a oscuras en tu habitación, el ratón posee una precisión total gracias a su resolución y la alfombrilla ofrece comodidad total para horas de juego en PC.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. FIFA 16 (3)
   ■ Deportivo ■ Electronic Arts
3. METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN (18)
   ■ Acción ■ Konami
4. DIABLO III REAPER OF SOULS (16)
   ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. GRAND THEFT AUTO V (18)
   ■ Acción ■ Rockstar/Take 2
6. LOS SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. DIABLO III (16)
   ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
8. PRO EVOLUTION SOCCER 2016 DAY ONE (3)
   ■ Deportivo ■ Konami
9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16)
   ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
10. STARCRAFT II BATTLECHEST (16)
   ■ Estrategia ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Septiembre de 2015.

U.K.

1. THE SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ EA
2. FOOTBALL MANAGER 2016 (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA
3. STAR WARS BATTLEFRONT (16)
   ■ Acción ■ EA
4. GUILD WARS 2 HEART OF THORNS (12)
   ■ MMORPG ■ Koch Media
5. FALLOUT 4 (18)
   ■ Acción/Rol ■ Bethesda
6. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID COLL. (16)
   ■ Estrategia ■ Blizzard
8. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
   ■ Simulación ■ EA
9. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16)
   ■ Estrategia ■ Blizzard
10. THE WITCHER 3 WILD HUNT (18)
   ■ Rol/Acción ■ Bandai Namco

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Octubre de 2015.

U.S.A

1. FALLOUT 4
   ■ Rol ■ Bethesda
2. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID COLL. ED.
   ■ Estrategia ■ Blizzard
3. STAR WARS TOR KNIGHTS OF THE FALLEN...
   ■ MMORPG ■ EA
4. FALLOUT ANTHOLOGY
   ■ Rol ■ Bethesda
5. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
   ■ Estrategia ■ Blizzard
6. GUILD WARS 2 HEART OF THORNS
   ■ MMORPG ■ NC Soft
7. RESISTANCE AVALON
   ■ Rol/Estrategia ■ Indie Boards & Cards
8. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGEND. ED.
   ■ Rol/Acción ■ Bethesda
9. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
   ■ Acción ■ Ubisoft
10. THE SIMS 4
   ■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Octubre de 2015.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 MAD MAX



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ AVALANCHE STUDIOS
■ WARNER ■ 49,95 €



Avalanche ha captado a la perfección el espíritu de las películas en un juego que combina acción, aventura y libertad de manera magistral. Nunca has visto nada tan brutal ni espectacular.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 92

3 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

4 MGS V THE PHANTOM PAIN



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS
■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

9 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado no sólo ha llegado ya sino que es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra del género y un juegazo imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 PILLARS OF ETERNITY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
■ MERIDIEM ■ 45,95 €



Obsidian mira a los clásicos para ofrecer uno de los JDR más potentes que hayas visto en mucho tiempo, con un estilo único que emula a los grandes del género de los años 90.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94

11 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN — DISHONORED



■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2

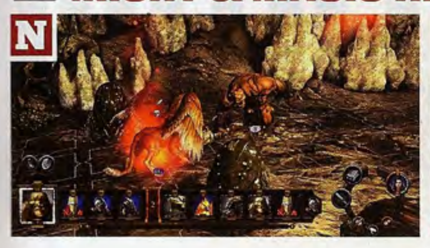


■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 MIGHT & MAGIC HEROES VII



ESTRATEGIA/ROL ■ LIMBIC ENTERTAINMENT
■ UBISOFT ■ 49,95 €



La última entrega de la saga «Might & Magic Heroes» no es un juego perfecto, pero su estilo clásico, su enorme desafío y la incorporación de múltiples facciones como parte esencial de la campaña lo convierten en un título que aúna lo bueno de los clásicos con una renovación a muy distintos niveles.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85



5 NBA2K16



■ DEPORTIVO / SIMULACIÓN ■ 2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 49,95 €



No sólo 2K ha vuelto a conseguir un juego de gran calidad, sino que es de los pocos estudios capaces de conseguir una evolución verdadera en sagas deportivas anuales.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85

6 WORLD OF WARSHIPS



■ ACCIÓN / SIMULACIÓN ■ WARGAMING.NET
■ WARGAMING.NET ■ GRATUITO



Wargaming.net completa su trilogía bélica con el mundo marino y los barcos de la Segunda Guerra Mundial. Si te gustaron los juegos anteriores, éste te sorprenderá aún más.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90

7 BATMAN ARKHAM KNIGHT



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTEADY
■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



Muchos usuarios de PC han tenido dificultades para jugar con «Arkham Knight», pero cuando puedan probarlo sabrán por qué es un juegazo increíble en tecnología y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 96

8 HEROES OF THE STORM



■ MOBA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ FREE2PLAY (MICROPAGOS)



Blizzard ha entrado en el mundo del MOBA como le gusta hacer las cosas: ¡a lo grande! No es tan complejo como otros juegos del género, y es perfecto para iniciarse en el mismo.

■ COMENTADO EN MM 245 ■ PUNTUACIÓN: 89

12 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

13 MASSIVE CHALICE



■ ESTRATEGIA / ROL ■ DOUBLE FINE
■ DOUBLE FINE ■ 19,99 €



Una combinación explosiva de ambientación medieval a lo Juego de Tronos con el estilo de acción de un juegazo como «XCOM». ¿El resultado? Alucinante y divertidísimo.

■ COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 92

14 DIVINITY ORIGINAL SIN



■ ROL ■ LARIAN STUDIOS
■ LARIAN STUDIOS ■ 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad.Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

■ COMENTADO EN MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 94

15 PROJECT CARS



■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ SLIGHTLY MAD STUDIOS
■ BANDAI NAMCO ■ 49,99 €



Otro que se ha hecho de rogar de lo lindo, pero del que se puede decir que la espera ha merecido la pensa, porque es un pedazo de juego de carreras como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo - por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

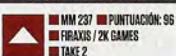
ESTRATEGIA

La novedad en la parte baja de la lista con «Nobunaga's Ambition» se completa con movimiento en el resto de posiciones. «Beyond Earth» se coloca en lo más alto y el resto de posiciones bailan.



1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

40% de las votaciones

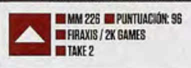


- MM 237
- PUNTUACIÓN: 96
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 XCOM ENEMY WITHIN

25% de las votaciones

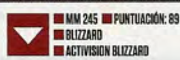


- MM 226
- PUNTUACIÓN: 96
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2



3 HEROES OF THE STORM

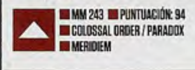
20% de las votaciones



- MM 245
- PUNTUACIÓN: 89
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD

4 CITIES SKYLINES

10% de las votaciones



- MM 243
- PUNTUACIÓN: 94
- COLOSSAL ORDER / PARADOX
- MERIDIEM

5 NOBUNAGA'S AMBITION

5% de las votaciones

- MM 247
- PUNTUACIÓN: 78
- KOEI TECMO
- KOEI TECMO

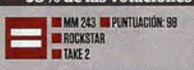
ACCIÓN

Interesantes novedades en el mundo de la acción. No, a «GTA V» no hay quien lo mueva, pero justo por detrás las entradas de «Mad Max» y «The Phantom Pain» animan la lista.



1 GRAND THEFT AUTO V

38% de las votaciones

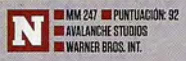


- MM 243
- PUNTUACIÓN: 98
- ROCKSTAR
- TAKE 2



2 MAD MAX

30% de las votaciones



- MM 247
- PUNTUACIÓN: 92
- AVALANCHE STUDIOS
- WARNER BROS. INT.



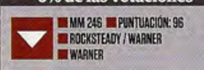
3 MGS V THE PHANTOM PAIN

23% de las votaciones

- MM 247
- PUNTUACIÓN: 90
- KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
- KONAMI

4 BATMAN ARKHAM KNIGHT

6% de las votaciones



- MM 246
- PUNTUACIÓN: 96
- ROCKSTEADY / WARNER
- WARNER

5 SOMBRAS DE MORDOR

3% de las votaciones

- MM 237
- PUNTUACIÓN: 95
- MONOLITH / WARNER
- WARNER

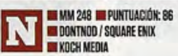
AVENTURA

De repente, y casi sin que nadie se lo esperase a estas alturas, «Life is Strange» se cuela nada menos que en lo más alto de la lista. Y el resto tampoco se quedan quietos. O casi.



1 LIFE IS STRANGE

32% de las votaciones

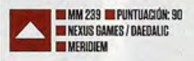


- MM 248
- PUNTUACIÓN: 86
- DONTNOD / SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA



2 RANDAL'S MONDAY

28% de las votaciones

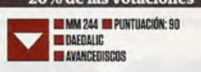


- MM 239
- PUNTUACIÓN: 90
- NEXUS GAMES / DAEDALIC
- MERIDIEM



3 GOODBYE DEPONIA

20% de las votaciones



- MM 244
- PUNTUACIÓN: 90
- DAEDALIC
- AVANCEDISCOS

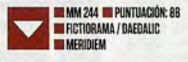
4 GAME OF THRONES

13% de las votaciones

- MM 241
- PUNTUACIÓN: 88
- TELLTALE GAMES
- TELLTALE

5 DEAD SYNCHRONICITY

7% de las votaciones



- MM 244
- PUNTUACIÓN: 88
- FICTIORAMA / DAEDALIC
- MERIDIEM

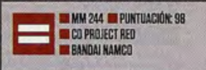
ROL

Un pequeño cambio de posiciones entre los tres últimos de la lista animan el mundo del rol este mes, que sigue liderado por «The Witcher 3» y el homenaje a los clásicos de «Pillars of Eternity».



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

43% de las votaciones



- MM 244
- PUNTUACIÓN: 98
- CD PROJECT RED
- BANDAI NAMCO



2 PILLARS OF ETERNITY

32% de las votaciones

- MM 243
- PUNTUACIÓN: 94
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM



3 DIVINITY ORIGINAL SIN

10% de las votaciones

- MM 235
- PUNTUACIÓN: 94
- LARIAN STUDIOS
- LARIAN STUDIOS

4 DRAGON AGE INQUISITION

9% de las votaciones

- MM 239
- PUNTUACIÓN: 94
- BIOWARE /EA
- EA

5 LORDS OF XULIMA

6% de las votaciones



- MM 246
- PUNTUACIÓN: 92
- NUMANTIAN GAMES
- MERIDIEM

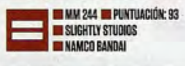
VELOCIDAD

Y donde nada, nada, nada se mueve -en las posiciones de la lista, claro- es en los juegos de velocidad. «Project CARS» sigue en cabeza y «F1 2013» le sigue de cerca. Por lo demás, calma chicha.



1 PROJECT CARS

36% de las votaciones

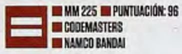


- MM 244
- PUNTUACIÓN: 93
- SLIGHTLY STUDIOS
- NAMCO BANDAI



2 F1 2013

27% de las votaciones

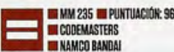


- MM 225
- PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI



3 GRID AUTOSPORT

20% de las votaciones



- MM 235
- PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI

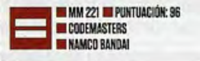
4 F1 2014

9% de las votaciones

- MM 237
- PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI

5 MOTO GP 14

8% de las votaciones



- MM 221
- PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

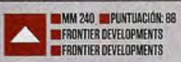
SIMULACIÓN

Ya casi no esperábamos un cambio en la lista de simulación, pero «Elite: Dangerous» ha remontado el vuelo y se ha colocado en cabeza. Algo que parece haber afectado al resto de la lista.



1 ELITE: DANGEROUS

41% de las votaciones



MM 240 | PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



2 LOS SIMS 4

26% de las votaciones



MM 236 | PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA



3 WORLD OF WARPLANES

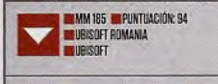
20% de las votaciones



MM 227 | PUNTUACIÓN: 94
WARGAMING.NET
WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

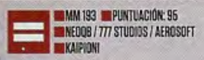
10% de las votaciones



MM 185 | PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

5 MICROSOFT FLIGHT

3% de las votaciones



MM 193 | PUNTUACIÓN: 95
NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
KAIPIONI

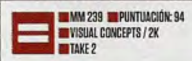
DEPORTIVOS

No sabemos si el mes que viene «NBA 2K15» aguantará la llegada de su sucesor, pero de momento sigue siendo el líder. Y, sí, las demás posiciones también siguen inalteradas.



1 NBA 2K15

35% de las votaciones

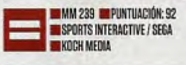


MM 239 | PUNTUACIÓN: 94
VISUAL CONCEPTS / 2K
TAKE 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015

30% de las votaciones

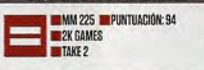


MM 239 | PUNTUACIÓN: 92
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
KOCH MEDIA



3 NBA 2K14

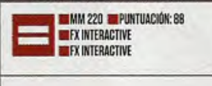
15% de las votaciones



MM 225 | PUNTUACIÓN: 94
2K GAMES
TAKE 2

4 FX FÚTBOL

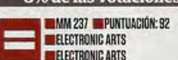
12% de las votaciones



MM 220 | PUNTUACIÓN: 88
FX INTERACTIVE
FX INTERACTIVE

5 FIFA 15

8% de las votaciones



MM 237 | PUNTUACIÓN: 92
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
43% de las votaciones	38% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
52% de las votaciones	26% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
43% de las votaciones	39% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
44% de las votaciones	33% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	38% de las votaciones	15% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

FOR HONOR

¡A las armas!

Acción en tercera persona, ambientación medieval, espadas, hachas, caballeros, vikingos, samurais... ¿samurais? Pues sí.



A decir verdad, lo de «For Honor» es uno de esos "what if?" que tanto mola imaginar de cuando en cuando con miles de cosas. En juegos de estrategia han salido unas cuantas joyitas, en ese sentido, pero la verdad es que la idea de crear una Edad Media... diferente, juntando a civilizaciones tan diferentes como las del juego de Ubisoft, es todo un hallazgo. Sí, Edad Media, distintas civilizaciones, enfrentamientos que nunca fueron en la realidad histórica y acción brutal, realista y espectacular como pocas veces habrás imaginado. ¿Listo para viajar en el tiempo?

Espadas y sangre

«For Honor» no va a ser un juego para espíritus sensibles. En realidad, ¿qué juego de acción bélica lo es? Sí, «For Honor» es acción bélica. De guerras medievales, espadas, escudos y armaduras en lugar de fusiles, granadas y uniformes, pero guerra, al fin y al cabo. Y como juego de acción bélica –medieval– lo primero que llama la atención es las facciones de guerreros que ofrece: caballeros centroeuropeos, vikingos y... ¡samurais! Sí, caballeros medievales nipones. Los enfrentamientos que ofrecerá «For Honor», evidentemente, no son estrictamente históricos, puesto que, por ahora, no se sabe de un samurai enfrentado a un vikingo. Pero tras la sorpresa agradable inicial, Ubisoft Montreal está desarrollando un juego que tiene múltiples detalles de innovación y originalidad, y con los que abre un nuevo frente en la acción, con la vista puesta en el multijugador, sobre todo, y que despliega un tufillo espectacular a competición de eSports, con la vista puesta en el futuro a medio plazo. Y si no, al tiempo...

Pero antes de irnos demasiado al futuro con este juego del pasado –permitidnos la broma– fijémonos en esos detalles a los que nos referimos para entender por qué «For Honor» tiene la pintaza que tiene, y debemos esperar de él un juego

> “Los combates salvajes en la Edad Media son la base del juego... pero hay mucho más”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Fecha prevista:** Por confirmar

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción cuerpo a cuerpo, en tercera persona**, ambientado en una Edad Media imaginaria.
- **Habrá tres facciones**: Legions (caballeros europeos), Chosen (samurais) y Warborn (vikingos).
- **Cada facción tendrá héroes** específicos, caballeros dotados de habilidades especiales.
- Jugará en **campaña individual o en multijugador.**
- La **coordinación en equipo** será clave para conseguir la victoria.



¡Al ataque, caballeros! La Edad Media, en una era oscura y duradera, es el momento en que se ambienta un juego dominado por la acción en tercera persona y la lucha a espada. Pero la estrategia en equipo subyace bajo el espadazo.

Los vikingos forman la facción Warborn. En «For Honor» habrá tres facciones, la mencionada Warborn, los Legion (caballeros medievales europeos) y los Chosen (samurai llegados de Japón). Una combinación explosiva.

Para vencer, hay que trabajar en equipo. «For Honor» da a entender con su diseño de acción y modos de juego que los eSports están en su horizonte. Será un juego sumamente estratégico.


¡Atacad y cubríos unos a otros! En «For Honor» has de apoyarte en tus compañeros de equipo para sobrevivir y conseguir objetivos. Incluso de la IA.


La katana es protagonista. Cada facción tiene características únicas en sus héroes. La de los Chosen tiene a guerreros más rápidos y letales, aunque frágiles.

LAS TRES FACCIONES DE «FOR HONOR»



Aunque estrictamente no se puede negar que la época medieval es común a las tres facciones de «For Honor», no es menos cierto que resulta difícil imaginarse a todas juntas en un mismo momento histórico. La distancia con Japón, por ejemplo, resultaba definitiva. Pero en Ubisoft han querido juntar a Legions (caballeros europeos), Chosen (samurais) y Warborn (vikingos) en una era oscura de la Edad Media no precisa, y algo fantástica, en que la ambientación es el punto reconocible. Aunque la acción está inspirada por la Historia, los enfrentamientos, evidentemente, nunca tuvieron lugar en la realidad.

capaz de impactarnos y descubrirnos un nuevo estilo de acción.

Art of Battle

Aunque pueda sonar un tanto pomposo, Art of Battle no es una referencia para definir a «For Honor» o, al menos, no en su totalidad –quizá, cuando probemos su versión final–, sino que es el nombre que Ubisoft le ha dado al sistema de control que ha diseñado para el juego.

En los juegos de acción en tercera persona, en general, ya sabes que el realismo en las animaciones es una de las claves para la inmersión en el mundo y la suspensión de incredulidad. Ubisoft, según afirma, quiere conseguir eso con los combates en «For Honor». Para ello, Art of Battle combina animaciones basadas en captura de movimiento con un sistema basado en el control preciso en el espacio de la espada para relizar paradas, ataques, combos, etc. Los duelos, espada en mano, serán la base de la acción en «For Honor». PEro menfrentarse a un vikingo no es lo mismo que a un samurai. Cada uno tiene sus técnicas y has de adaptarte al combate. Por ello el control de la espada en ataques, bloqueos, movimientos, etc. se ajusta con precisión. Apunta en una dirección y puedes guardar una parte de tu cuerpo ante un ataque o lanzar un mandoble al enemigo. Si estás pensando que parece un sistema adaptado a mandos en lugar de teclado y ratón, a nosotros también nos ha sonado a eso, pero quizá el hecho de usar teclado y ratón pueda, incluso, sacar más partido a este sistema de Art of Battle.

Pero con Art of Battle se desvela un elemento que en «For Honor» es clave: el tremendo caos de la bata-





¿Enfrentamientos imposibles? Históricamente, sin duda, aunque en «For Honor» la Edad Media iguala a guerreros de muy distinta procedencia.



¡El campo de batalla arde! Y a veces, literalmente. Por eso la comunicación con el resto de tu equipo de guerreros será vital. Aquí la fuerza bruta no es la que gana.

"El sistema de control, Art of Battle, promete ser uno de los grandes logros de «For Honor»"

lla. Durante la acción no nos veremos enfrentados a un único enemigo, sino a una horda, así que... ¿qué hacer? Pues confiar y apoyarte en tus compañeros de equipo.

Orden de caballeros

En «For Honor» habrá campaña individual, en la que la IA tomará el relevo de los compañeros de batalla, pero es en los modos multijugador en los que Ubisoft está haciendo especial hincapié en el desarrollo y diseño de la acción. Y si hay equipos formados por varios jugadores –aunque aseguran que podremos jugar en modos multi con bots– la coordinación entre las acciones será vital para la victoria y la pura supervivencia. Además, habrá distintas clases de personaje, identificadas como héroes, en cada una de las tres facciones, de modo que podremos personalizar y ajustar el estilo.

Esto, en realidad, es algo a lo que estamos acostumbrados en juegos de acción bélica multijugador, aunque traspasar el concepto al mundo medieval y la acción cuerpo a cuerpo es tan genial como arriesgada. Si la jugada le sale bien a Ubisoft, podemos encontrarnos con algo capaz de revolucionar el género y los eSports. ¿Vas a ir afilando tu espada? **A.P.R.**



MÁS QUE LUCHA A ESPADAZOS...

¿Es «For Honor» un juego sólo de acción visceral? Ni mucho menos. Todo parece indicar que el diseño del juego de Ubisoft Montreal tiene los eSports en mente como objetivo.



En «For Honor» lucharemos en equipo tanto en la campaña como en el multijugador, y el estudio avisa de que la coordinacion en los modos multi será básico para poder triunfar frente al rival.



¿Veremos y usaremos máquinas de guerra en «For Honor»? Ubisoft no lo ha dejado claro, pero en los diseños preliminares éstas aparecen, con lo que es posible que en el multijugador tenga aquí un puntal.



La conquista y defensa de zonas estratégicas en los mapas serán la clave de algunos modos de juego, como Dominion, uno de los primeros presentados, en el que la estrategia a desarrollar será vital.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

FALLOUT 4

¿Puede la nueva entrega de «Fallout» convertirse en el juego del año? En el próximo número nos vamos al yermo y te lo contamos todo.



CALL OF DUTY BLACK OPS III

El nuevo rey de la acción bélica llega de la mano de Activision. ¿Será esta la batalla definitiva? ¡Vámonos al futuro!



STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

El cierre de la trilogía «StarCraft II» ya está aquí. ¿Estás listo para convertirte en el adalid de los Protoss?



JUST CAUSE 3

Las nuevas aventuras de Rico se acercan a velocidad de vértigo, como todo lo que hace este peculiar agente especial.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, A.C.G., A.P.R.

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

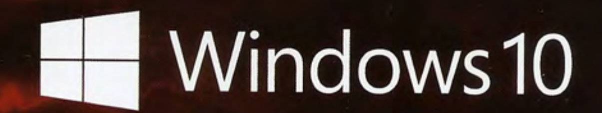
BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2015
Printed in Spain


DAEDALIC ENTERTAINMENT
Y
MERIDIEM GAMES PRESENTAN:
stasis
ISOMETRIC
POINT & CLICK
HORROR SCI-FI
ADVENTURE GAME
EDICIÓN FÍSICA
ESPECIAL INLCLUYE:
_CAJA DE CARTÓN
_JUEGO EN DVD
_BSO
A CARGO DE
MARK MORGAN
_POSTER
EN UN FUTURO DISTANTE, JOHN MARACHECK DESPIERTA EN LA GROOMLAKE, UNA NAVE APARENTEMENTE ABANDONADA QUE ESCONDE MUCHOS MÁS MISTERIOS DE LOS QUE PARECE A PRIMERA VISTA...
LA CAYNE CORPORATION, UNA MULTIMILLONARIA EMPRESA RESPONSABLE DE LOS MAYORES AVANCES TECNOLÓGICOS, CIENTÍFICOS Y MÉDICOS DE LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, HA ESTADO USANDO ESTA NAVE PARA LLEVAR A CABO SUS EXPERIMENTOS SECRETOS FUERA DE MIRADAS INDISCRETAS...
JOHN SUFRE UN TREMENDO DOLOR: SU ESPOSA E HIJA HAN DESAPARECIDO Y EL TIEMPO DE LA GROOMLAKE , Y POR LO TANTO EL SUYO, SE ACABAN MIENTRAS SE HUNDE CADA VEZ MÁS EN LA INMENSIDAD DE LAS AZULES NUBES DE METANO DE NEPTUNO...
18
www.pegi.info
DAEDALIC ENTERTAINMENT
BROTHERHOOD
www.stasisgame.com
MDM
Meridiem
games





Windows 10. Do great things.

>> Intel® Core™ i7-4790S
Procesador Quad Core

>> Gran calidad y durabilidad de componentes Military Class 4

>> MSI Gaming LAN Manager

>> Audio Boost - soporta auriculares de alta gama para máximizar la calidad de audio.

>> Tecnología de sonido Nahimic con sonido inmersivo 3D.

>> **Memoria:** 8GB DDR3 1600MHz
DDR3 Long-DIMM x 2 slotss
Expandible hasta 16GB

Gran almacenamiento
128GB 2.5" SSD
1TB 3.5 SATAIII HDD/ 7200rpm
DVD Super Multi
2.5" SSD/HDD x 1, 3.5" HDD x 2

Tarjeta gráfica con MSI Armor Far
NVIDIA® GeForce® GTX™ 960
2GB GDDR5

Sistema de Ventilación Frontal.
Silencioso, eficiente y potente sistema de ventilación.

msi

PC GAMING DE SOBREMESA

NIGHTBLADE M

LA PEQUEÑA, GRAN MÁQUINA GAMING





NAHIMIC AUDIO ENHANCER



GRÁFICOS GAMER



REFRIGERACIÓN SILENCIOSA

http//es.msi.com

Síguenos en Facebook MSI ESPAÑA

NO. 1 IN GAMING